

**A.S.L. Salerno**

**Dipartimento delle Dipendenze Patologiche**

Direttore Dott. Antonio de Luna

U.O.C. Ser. D. N. 1 Cava de' Tirreni – Nocera Inferiore

Direttore Dott. Ciro Armenante

# Progetto Fair Gambling

**PROGETTO DI PREVENZIONE DELLA DIPENDENZA DAL GIOCO D'AZZARDO  
RIVOLTO AGLI STUDENTI DELLE SCUOLE SECONDARIE DI 2° GRADO  
DEL 2° ANNO DELL'ANNO SCOLASTICO 2019 – 2020**



Ideato e realizzato dal Dott. GIOVANNI TRUONO

Dirigente Sanitario Psicologo specialista in Psicoterapia Psicoanalitica,  
Responsabile del Servizio Specialistico per la Prevenzione, Diagnosi e Cura del Disturbo da Gioco d'Azzardo  
dell'Area Nord del Dipartimento delle Dipendenze Patologiche dell'A.S.L. Salerno  
coadiuvato dal Dott. ADRIANO PALUMBO - Assistente Sociale

## Rapporto di ricerca

# Ringraziamenti

Il Dott. Giovanni Truono e il Dott. Adriano Palumbo, specialisti del Servizio per la Prevenzione, Diagnosi e Cura del Disturbo da Gioco d'Azzardo dell'U.O.C. Ser. D. N. 1 – U.F.D. Cava de' Tirreni (Direttore Dott. Ciro Armenante) del Dipartimento delle Dipendenze Patologiche (Direttore Dott. Antonio de Luna) dell'A.S.L. Salerno, ringraziano coloro i quali hanno cooperato all'esecuzione del Progetto *Fair Gambling* ed in particolare:

- le Studentesse e gli Studenti<sup>1</sup> delle Scuole Secondarie di Secondo grado del 2° anno dell'anno scolastico 2019 – 2020;
- le/gli Insegnanti Referenti per la Educazione alla Salute degli Istituti coinvolti nel Progetto;
- i Dirigenti Scolastici degli Istituti di Istruzione Superiore;
- la Dott.ssa Sabrina Molinaro (principal investigator *Studio European School Survey on Alcohol and other Drugs - E.S.P.A.D.*) ed il Dott. Luca Bastiani ricercatore presso la *Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell'Istituto di Fisiologia Clinica di Pisa del Consiglio Nazionale delle Ricerche*, per la cortese disponibilità e per il materiale scientifico fornito;
- il Dott. Francesco Marcatto del *Dipartimento di Scienze della Vita dell'Università degli Studi di Trieste*, per la preziosa collaborazione e per gli strumenti scientifici gentilmente messi a nostra disposizione.

Sul frontespizio del Rapporto di Ricerca vi è l'immagine dell'affresco ***Occasio et Poenitentia*** (allegoria dell'occasione propizia). Affresco monocromo attribuito alla scuola del Mantegna, databile tra l'ultimo decennio del '400 e il primo decennio del '500. Museo della Città di Palazzo San Sebastiano, Mantova.

---

<sup>1</sup> Si è omesso ogni riferimento al fine di preservare la riservatezza degli Studenti, degli Insegnanti, dei Dirigenti Scolastici e degli Istituti di Istruzione Superiore che hanno partecipato al Progetto *Fair Gambling*.

# Indice

**Progetto *Fair Gambling* (7° edizione) di prevenzione della dipendenza dal gioco d'azzardo rivolto agli studenti delle scuole secondarie di 2° grado del 2° anno dell'a.s. 2019-2020: rapporto di ricerca .**

**Introduzione.** pag. 4

**Il Progetto *Fair Gambling*: metodologia.** pag. 5

**Risultati dell'indagine (studenti di età 14-15 anni a.s. 2019 – 2020).**

**A) Livello di informazione corretta riguardante i principali aspetti del fenomeno del gioco d'azzardo posseduta dagli studenti.**

A) 1) Livello di informazione appropriata sul gioco d'azzardo. pag. 6

A) 2) Livello di informazione corretta posseduta dagli studenti sui principali argomenti concernenti il gioco d'azzardo. pag. 8

**B) Disponibilità, provenienza e modalità di utilizzo del danaro da parte degli studenti.**

B) 1) Disponibilità di danaro da parte degli studenti. pag. 10

B) 2) Provenienza del danaro in possesso degli studenti. pag. 12

B) 3) Modalità di utilizzo da parte degli studenti dei propri soldi. pag. 13

**C ) Abitudini degli studenti relative al gioco d'azzardo.**

C) 1) Frequenza con cui gli studenti hanno giocato d'azzardo. pag. 17

C) 2) Tipologie di giochi in cui si vincono/perdono soldi a cui hanno partecipato gli studenti. pag. 18

C) 3) Luoghi e contesti frequentati dagli studenti per giocare d'azzardo. pag. 20

C) 4) Quanto spendono gli studenti per i giochi d'azzardo (ultimi 30 giorni). pag. 22

C) 5) Giochi d'azzardo che gli studenti percepiscono come potenzialmente più pericolosi nel provocare danni economici al giocatore d'azzardo. pag. 24

C) 6) Comportamento di gioco d'azzardo degli studenti. pag. 26

C) 7) Comportamento di gioco d'azzardo degli studenti: prospettiva clinica. pag. 28

**D) Gioco d'azzardo e ruolo del *regret* nel decision making degli studenti.** pag. 31

**Considerazioni operative.** pag. 40

**Bibliografia.** pag. 42

# PROGETTO FAIR GAMBLING

## RAPPORTO DI RICERCA

### INTERVENTO DI PREVENZIONE DELLA DIPENDENZA DAL GIOCO D'AZZARDO RIVOLTO AGLI STUDENTI DELLE SCUOLE SECONDARIE DI 2° GRADO DEL 2° ANNO DELL'ANNO SCOLASTICO 2019 – 2020

7° edizione

#### Introduzione

Gli adolescenti, come chiaramente delineato dagli studi epidemiologici e clinici, se esposti<sup>2</sup> a situazioni di *gioco d'azzardo*<sup>3</sup> sono il sottogruppo demografico potenzialmente più vulnerabile ai suoi ormai prevedibili rischi (Shaffer e Hall, 1996; National Research Council, 1999; Shaffer et al., 1999; Derevensky, Gupta e Winters, 2003; Grant, Potenza, 2004; Whelan, Steenbergh, Meyers, 2007; Derevensky, Shek e Merrick, 2011; Gori, Potente, Pitino, Scalese, Bastiani e Molinaro, 2014; Cerrai, Resce e Molinaro, 2017).

Lo scenario emergente da queste ricerche ha progressivamente sollecitato i responsabili delle politiche sanitarie pubbliche a promuovere concrete iniziative di prevenzione (primaria, universale e selettiva<sup>4</sup>) per incoraggiare tra gli adolescenti la consapevolezza che, il gioco d'azzardo non debba essere considerato solo come un innocuo **“svago divertente”** (come esplicitamente suggerito dalle pressanti strategie di marketing), ma può altresì trasformarsi in un'insidiosa **“trappola psicologica”** foriera di dolorose e devastanti conseguenze psicologiche personali, oltre che di gravi danni finanziari individuali, familiari e collettivi (Derevensky, Shek e Merrick, 2011).

Secondo le pluriennali indagini condotte dall'*ESPAD@Italia*<sup>5</sup> con gli studenti delle scuole secondarie di 2° grado, in Italia risulterebbe il seguente quadro<sup>6</sup>:

- più di 1 milione di studenti di età compresa fra i 15-19 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nel 2017;
- la percentuale di studenti maschi che gioca è quasi doppia rispetto a quella delle femmine;
- sebbene giocare d'azzardo sia illegale per i minorenni, è stato stimato che circa 580.000 studenti non ancora maggiorenni abbiano giocato nel corso dell'anno;
- il gioco d'azzardo più praticato è il *Gratta&Vinci*;
- la *Scommessa sportiva* è il gambling più diffuso fra gli studenti con profilo di gioco d'azzardo **“problematico”**;
- il 33,4% degli studenti afferma di poter raggiungere un luogo in cui si gioca d'azzardo in meno di 5 minuti a piedi dalla scuola;
- i luoghi più frequentati dagli studenti giocatori d'azzardo sono la *casa* (propria o di amici) e i *Bar / Tabacchi*;
- la maggioranza degli studenti spende in giochi d'azzardo meno di 10 € al mese;
- i dispositivi più utilizzati per giocare online sono lo *Smartphone* e il *Personal Computer*;
- il 10,8% degli studenti dichiara di non sapere che il gioco d'azzardo è vietato per legge ai minorenni;
- il 39% è convinto che sia possibile diventare ricchi se si è bravi al gioco d'azzardo;
- rispettivamente il 16,7% e l'11,5% ritengono che la vincita al *Bingo* ed alle *Videolottery/Slot machine* sia questione di abilità (Cerrai, Resce e Molinaro, 2017)<sup>7</sup>.

<sup>2</sup> “Teoria della esposizione” (Grant, Potenza, 2004).

<sup>3</sup> In inglese “gambling”.

<sup>4</sup> In Italia decretate dalla Legge Balduzzi n. 189 del 2012; dalle “Linee d'azione per il contrasto del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave – Ministero della Salute, 2017”; in Campania dalla L.R. 2 Marzo 2020 n. 2 (B.U.R.C. n. 17 del 03-03-2020).

<sup>5</sup> *ESPAD@Italia* è un'indagine sull'uso di *alcol, tabacco, sostanze illegali e gioco d'azzardo* da parte degli studenti delle scuole secondarie di 2° grado. La ricerca origina dallo studio *Europeo ESPAD (European School Survey on Alcohol and other Drugs)* e viene ripetuta annualmente dall'*Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche - Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari* su un campione rappresentativo degli Istituti Scolastici Secondari di Secondo grado presenti sul territorio nazionale, coinvolgendo studenti di età compresa tra i 15 e i 19 anni.

<sup>6</sup> Un'altra indagine è stata presentata dalla Dott.ssa Roberta Pacifici, Direttore del Centro Nazionale Dipendenze e Doping dell'Istituto Superiore di Sanità, il 18-10-2018 nel *Convegno Nazionale il gioco d'azzardo in Italia*, nel corso del quale sono stati esposti i risultati di uno studio epidemiologico trasversale di tipo osservazionale finalizzato a pervenire ad una stima rappresentativa della dimensione del fenomeno del gioco d'azzardo sul territorio nazionale sia nella popolazione adulta residente in Italia (18 anni e più) sia nella popolazione scolastica minorenni (14-17 anni).

<sup>7</sup> Cerrai, Resce e Molinaro (a cura di)(2017), *Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD@ ed ESPAD@Italia*, Cnr Edizioni, Roma, pag. 31.

In tale contesto di riferimento scientifico e normativo, ed indirizzato agli studenti minorenni delle scuole secondarie di 2° grado, dal 2013 viene realizzato il Progetto *Fair Gambling* (Truono, 2019)<sup>8</sup> con lo scopo di prevenire lo sviluppo della dipendenza dal gioco d'azzardo, in collaborazione con gli Istituti di Istruzione Superiore del territorio di competenza dell'Area Nord dell'ASL Salerno.

Il Progetto è finalizzato al raggiungimento dei seguenti scopi:

- offrire una corretta informazione sui principali aspetti del gioco d'azzardo (classificazione delle diverse forme di gioco; evoluzione storica del fenomeno del gioco d'azzardo; tipologia dei meccanismi psicologici ignorati o minimizzati concernenti il gambling, ecc.);
- potenziare le conoscenze delle molteplici ripercussioni psicologiche, sanitarie, sociali e finanziarie connesse allo sviluppo del *Gioco d'Azzardo Patologico* (GAP)<sup>9</sup>;
- aumentare i livelli di informazione essenziali ad identificare i vissuti e le condotte disfunzionali che contraddistinguono l'esordio e l'evoluzione del *Gambling Disorder* (GD);
- dare indicazioni utili sui compiti dell'U.O.C. Ser. D. N. 1 – U.F.D. Cava de' Tirreni del Dipartimento delle Dipendenze Patologiche dell'A.S.L. Salerno e sulle modalità di fruizione del Servizio specialistico che si occupa della prevenzione, diagnosi e cura del *Disturbo da Gioco d'Azzardo* (DGA).

### Grafico n. 1

#### Il Progetto *Fair Gambling*: metodologia.

Il Progetto *Fair Gambling* è stato eseguito realizzando le seguenti azioni:

- ✓ somministrazione di un questionario anonimo agli studenti in collaborazione con le/gli Insegnanti Referenti all'Educazione alla Salute degli Istituti Scolastici partecipanti (Grafico n. 1);
- ✓ effettuazione da parte degli specialisti del Servizio per la prevenzione, diagnosi e cura del DGA dell'U.O.C. Ser. D. di Cava de' Tirreni di interventi informativi in ognuna delle classi coinvolte;
- ✓ consegna ai Dirigenti Scolastici degli Istituti del *Rapporto di Ricerca* concernente i risultati dell'indagine eseguita in concomitanza alla realizzazione del Progetto.

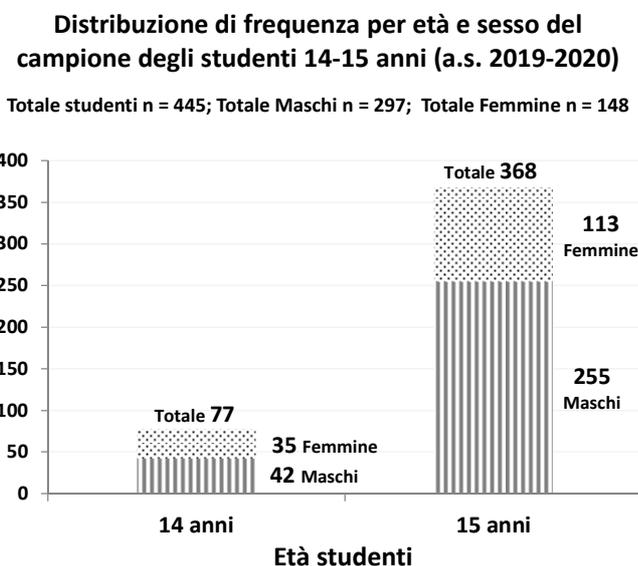
Oltre ai suindicati scopi, gli specialisti del Servizio per la prevenzione, diagnosi e cura del DGA dell'U.O.C. Ser. D. di Cava de' Tirreni hanno cercato di evidenziare se ed in che grado gli studenti di età 14-15 anni siano "*equipaggiati*" per gestire un contesto ambientale contraddistinto ormai sempre più dall'agevole accessibilità al gioco d'azzardo. A tal fine le aree oggetto di esplorazione del Progetto *Fair Gambling* sono state:

- la disponibilità, la provenienza e l'utilizzo del danaro da parte degli studenti minorenni;
- il livello di informazione corretta posseduta dagli alunni riguardo i principali aspetti del gioco d'azzardo;
- la percezione degli studenti della pericolosità dei diversi tipi di gioco d'azzardo;
- le abitudini di questi ultimi relative al gioco d'azzardo;
- il ruolo svolto dall'emozione controfattuale del *regret*<sup>10</sup> nel loro processo decisionale riguardo il gioco d'azzardo.

<sup>8</sup> La reiterazione dell'indagine consente di rispondere ad un tempo sia all'esigenza di delineare l'evoluzione temporale del fenomeno del gioco d'azzardo nei suoi vari aspetti tra gli studenti minorenni, sia di soddisfare la necessità sostenuta in letteratura di dare maggiore solidità ai risultati scientifici ottenuti nella ricerca in psicologia (Pashler & Wagenmakers, 2012; Open Science Collaboration, 2015; Mishra, Lalumière, Williams, 2017).

<sup>9</sup> Useremo come sinonimi i termini *Gioco d'Azzardo Patologico* (GAP)(ICD-10, 1992), *Disturbo da Gioco d'Azzardo* (DGA)(DSM-5, 2013) e *Gambling Disorder* (GD)(ICD-11, Dicembre 2018).

<sup>10</sup> Il termine inglese "*regret*" viene tradotto in italiano con il vocabolo "*rammarico*" (Leder e Mannetti, 2007; Mazzocco, 2008), ma talvolta anche con quello di "*rimpianto*" (Coricelli e Schwarzbach, 2008). Abbiamo scelto di usare, nel corso della presentazione dei risultati esposti nel Rapporto, sia il termine inglese "*regret*" sia gli altri termini italiani vista la non univocità della sua traduzione.



## RISULTATI DELL'INDAGINE.

### A) Livello di informazione corretta riguardante i principali aspetti del fenomeno del gioco d'azzardo posseduta dagli studenti di età 14-15 anni dell'a.s. 2019-2020.

#### A) 1) Livello di informazione appropriata sul gioco d'azzardo.

Gli studenti complessivamente hanno mostrato un grado appropriato di conoscenza sul fenomeno del gioco d'azzardo (punteggio medio 11,7 in un range tra minimo 0 e massimo 17).

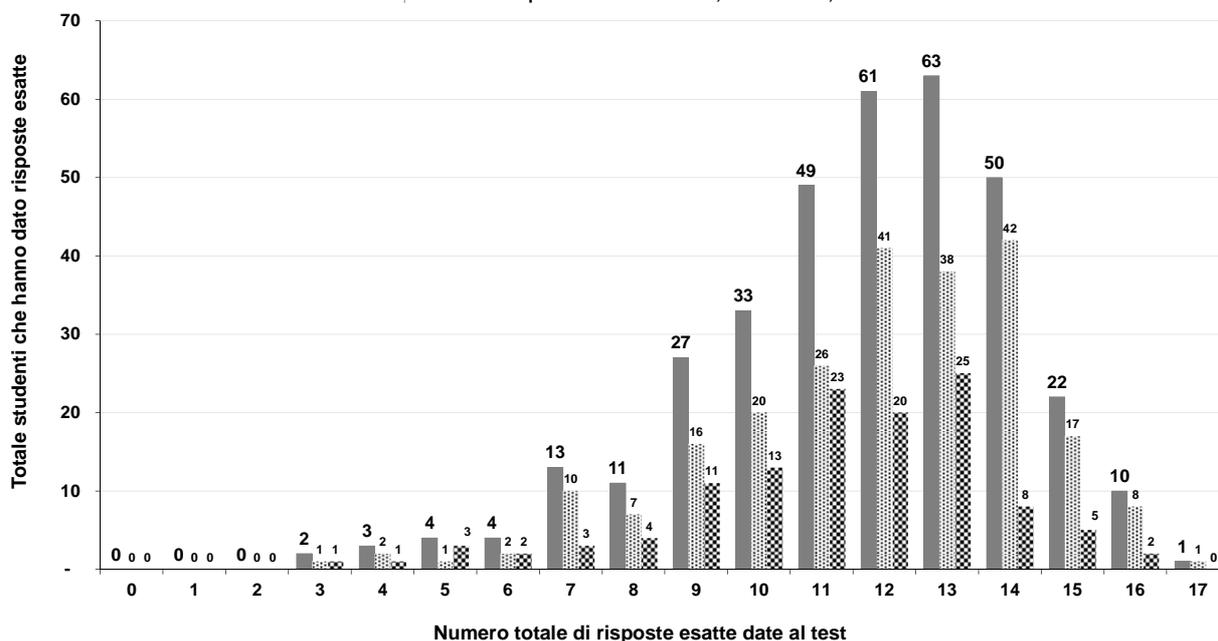
La differenza tra il numero medio 11,9 di risposte esatte conseguito dagli alunni comparato con quello medio 11,2 delle studentesse suggerirebbe che i maschi abbiano un livello di informazione generale sul fenomeno del gambling leggermente superiore a quello delle femmine (Grafico n. 2).



**Grafico. n. 2**

**Distribuzione di frequenza di studenti età 14-15 anni (a.s. 2019-2020) che danno risposte esatte al questionario**

■ Totale Studenti ♂♀ N = 353 risposte esatte media = 11,65 e D.S. = 2,51  
 ▨ Maschi ♂ N = 232 risposte esatte media = 11,89 e D.S. = 2,51  
 ◊ Femmine ♀ N = 121 risposte esatte media = 11,18 e D.S. = 2,45

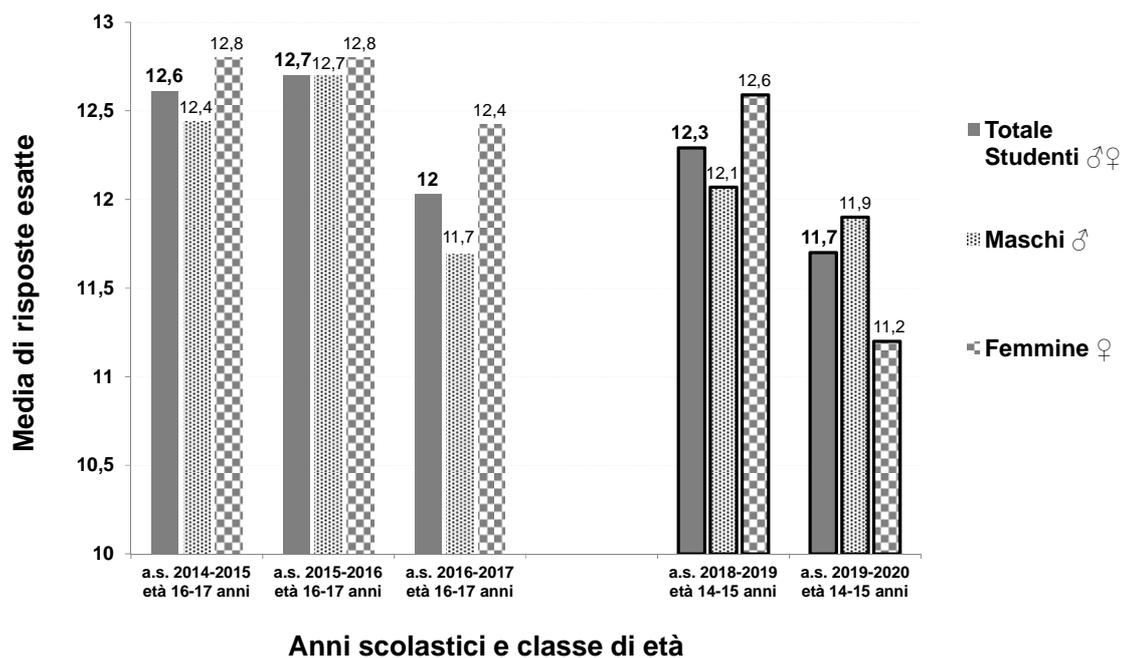


Inoltre, i dati evidenziano:

- una significativa diminuzione della media di risposte esatte date dal totale degli studenti dell'a.s. 2019-2020 rispetto ai coetanei del precedente a.s. 2018-2019;
- una significativa diminuzione della media di risposte esatte date dalle femmine dell'a.s. 2019-2020 a paragone con le coetanee dell'a.s. 2018-2019;
- i maschi invece hanno mostrato lo stesso livello di performance rispetto ai congeneri dell'a.s. precedente (Grafico n. 3).

Grafico n. 3

Confronto tra medie di risposte esatte date al test dagli studenti di età 16-17 anni e di età 14-15 anni.



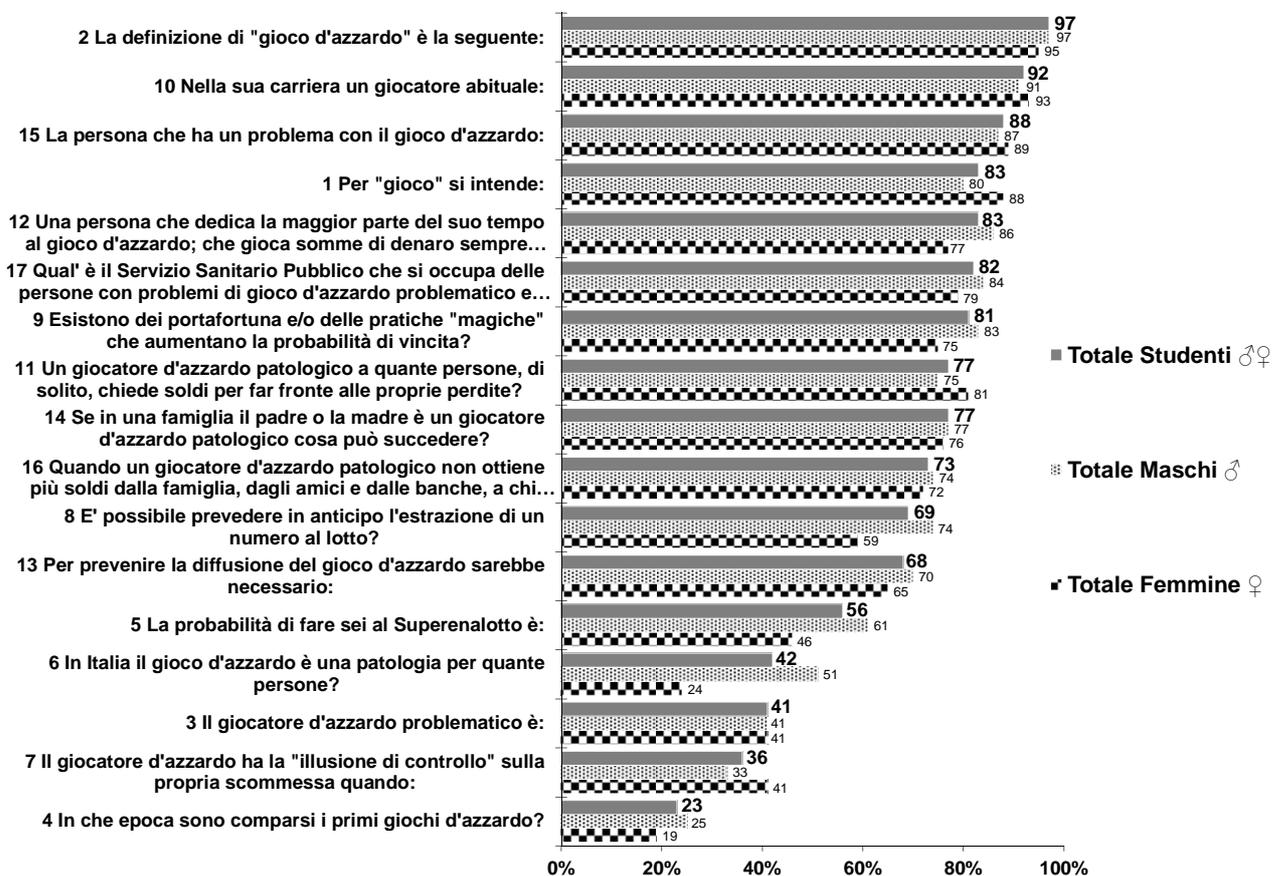
Tali risultati suggeriscono che il calo complessivo del rendimento sia determinato dalla prestazione meno brillante delle alunne.

## A) 2) Livello di informazione corretta posseduta dagli studenti sui principali argomenti concernenti il gioco d'azzardo.

Per quanto attiene alle conoscenze relative ai diversi temi (psicologici, storici, patologici, epidemiologici, ecc.) esaminati dal questionario, si evidenzia che:

- gli studenti nell'insieme tendono ad essere bene informati su alcune materie come: la **definizione di gioco d'azzardo** (97%); il fatto che un giocatore d'azzardo ha **perso** più soldi di quanti ne ha vinti (92%); che il principale meccanismo di difesa psicologico è rappresentato dalla **negazione** (88%); la definizione di **gioco** (83%). Considerabile è anche la percentuale (82%) di alunni che sono al corrente che il Servizio per le Dipendenze dell'ASL Salerno è la struttura sanitaria pubblica a cui deve rivolgersi chi ha problemi di dipendenza dal gioco d'azzardo;
- viceversa, essi sono meno correttamente informati su altri specifici argomenti quali: la **storia** dell'emersione e dello sviluppo dei giochi d'azzardo (23%); cosa s'intende per **illusione di controllo** (36%); le caratteristiche del **giocatore d'azzardo problematico** (41%); il dato **epidemiologico** di diffusione del fenomeno del gioco d'azzardo nella popolazione italiana (42%)(Grafico n. 4).

**Grafico n. 4**  
Percentuale di studenti di età 14-15 anni che danno risposte esatte ad ogni item del test (a.s. 2019-2020)



Percentuali di studenti che hanno dato risposte esatte per ogni item del test

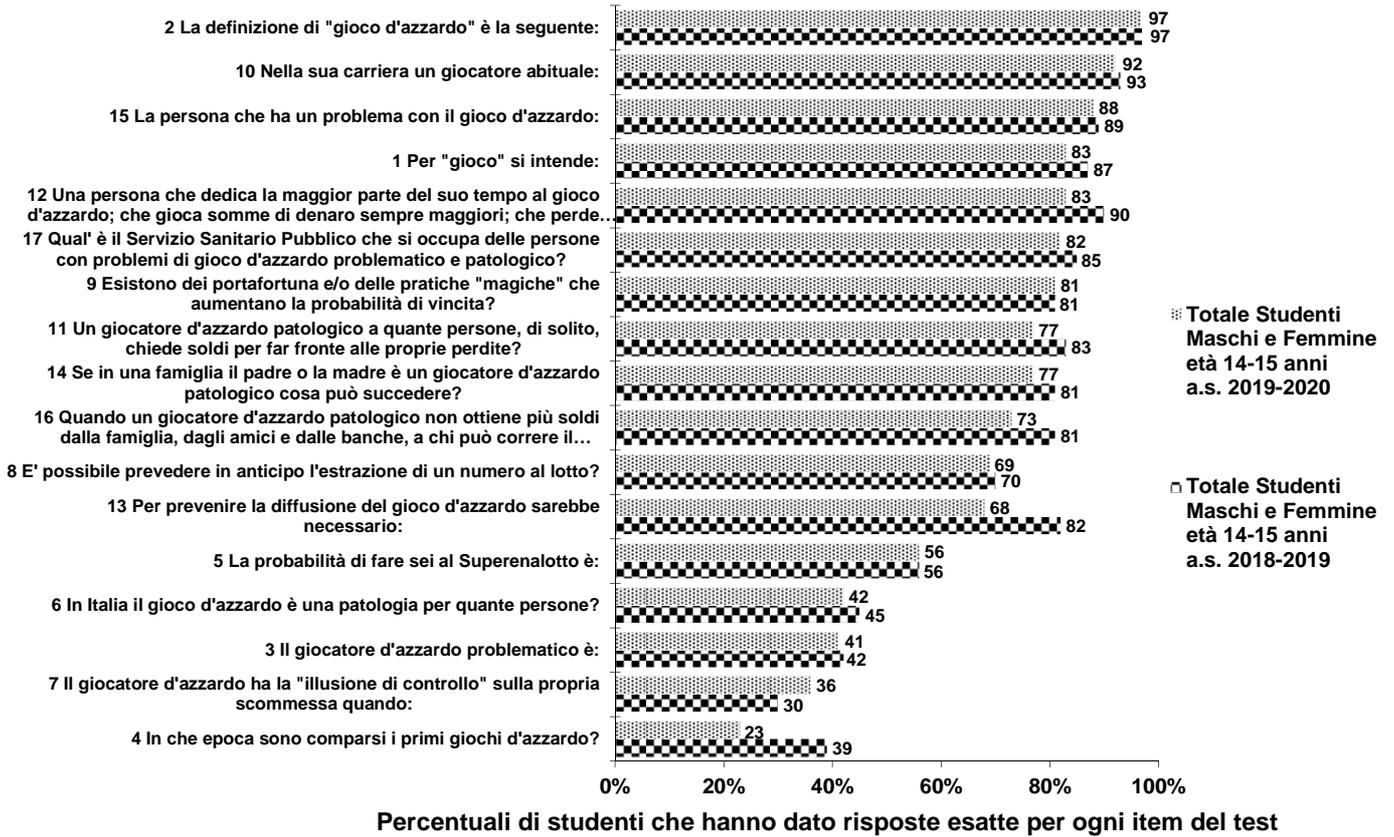
Lo scenario sopra delineato appare condiviso sostanzialmente sia dai maschi che dalle femmine.

I dati inoltre confermano:

- da un lato, una significativa diminuzione della media di risposte esatte date dal totale degli studenti dell'a.s. 2019-2020 rispetto ai coetanei dell'a.s. 2018-2019;
- dall'altro, un andamento simile a quello osservato negli anni scolastici precedenti, riguardo la distribuzione degli argomenti che ricevono percentuali maggiori e minori di risposte esatte (Truono, 2019)(Grafico n. 5).

Grafico n. 5

Confronto tra studenti di età 14-15 anni a.s. 2019-2020 e a.s. 2018-2019



## B) Disponibilità, provenienza e modalità di utilizzo del danaro da parte degli studenti.

### B) 1) Disponibilità di danaro da parte degli studenti.

Un aspetto essenziale indagato, perché prerequisito allo svolgimento di qualunque attività di gioco d'azzardo, concerne il possesso di danaro da parte degli studenti.

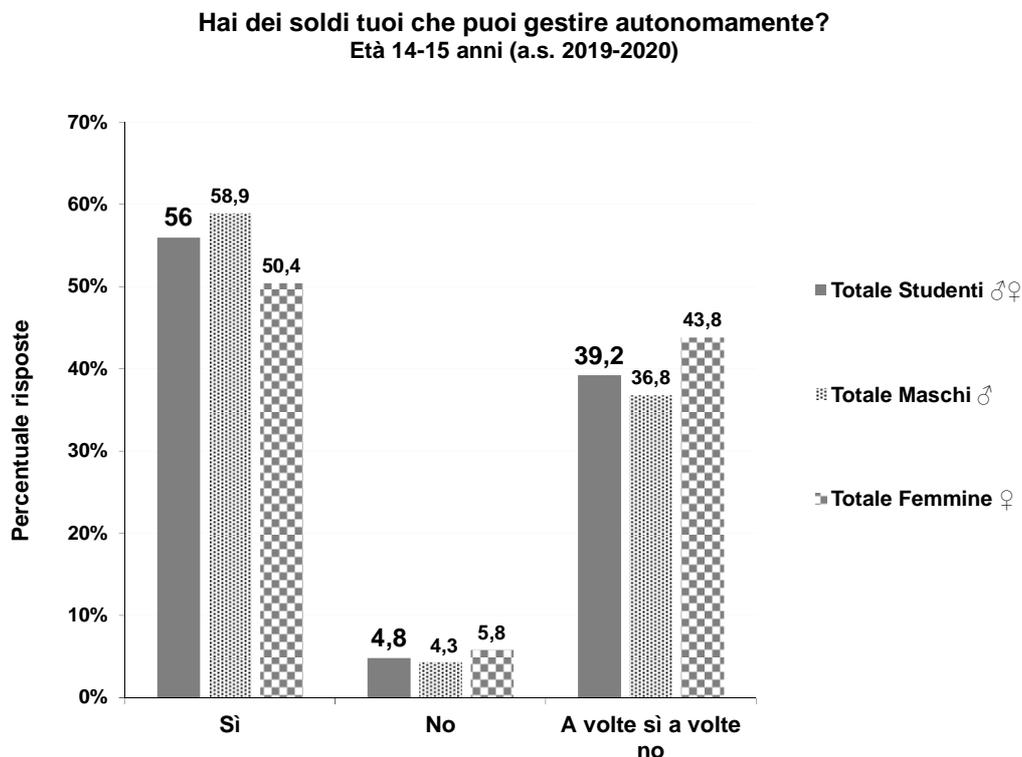
A tal riguardo è emerso che poco più di un alunno minorenni su due (56%) dispone costantemente di danaro da poter spendere, mentre solo il 4,8% di essi non ha soldi da gestire autonomamente per le proprie esigenze; il restante 39,2% ha contanti in modo discontinuo.

Il 58,9% dei ragazzi possiede stabilmente danaro mentre le coetanee sono il 50,4%.

Gli alunni totalmente sprovvisti di soldi sono circa il 4,3% mentre le studentesse assommano al 5,8% (Grafico n. 6).



Grafico n. 6



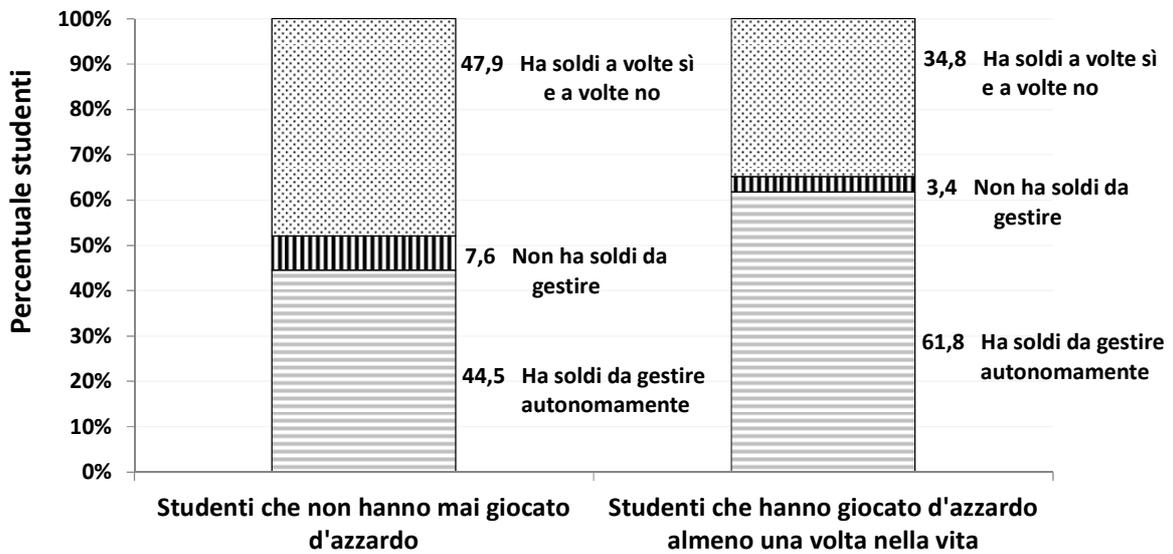
Ci siamo domandati se, tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo *almeno una volta nella loro vita* e quelli che *non lo hanno mai fatto*, vi è una differenza significativa nell'aver danaro da gestire autonomamente.

La risposta a tale quesito potrebbe fornire un indizio sull'importanza del ruolo svolto dall'effettiva disponibilità di soldi come cofattore che può favorire la messa in atto della potenziale propensione a giocare d'azzardo da parte degli studenti.

In base ai risultati ottenuti è apparso che, tra gli alunni che hanno giocato d'azzardo *almeno una volta nella loro vita* la proporzione di quelli che hanno danaro a disposizione è superiore in misura significativa alla proporzione di studenti che posseggono soldi, ma che non hanno mai giocato d'azzardo ( $P < 0,01$ ) (Grafico n. 7).

Grafico n. 7

**Hai dei soldi tuoi che puoi gestire autonomamente?**  
**Confronto tra studenti che non hanno mai giocato e**  
**studenti che lo ha fatto almeno una volta.**  
 Età 14-15 anni (a.s. 2019-2020)

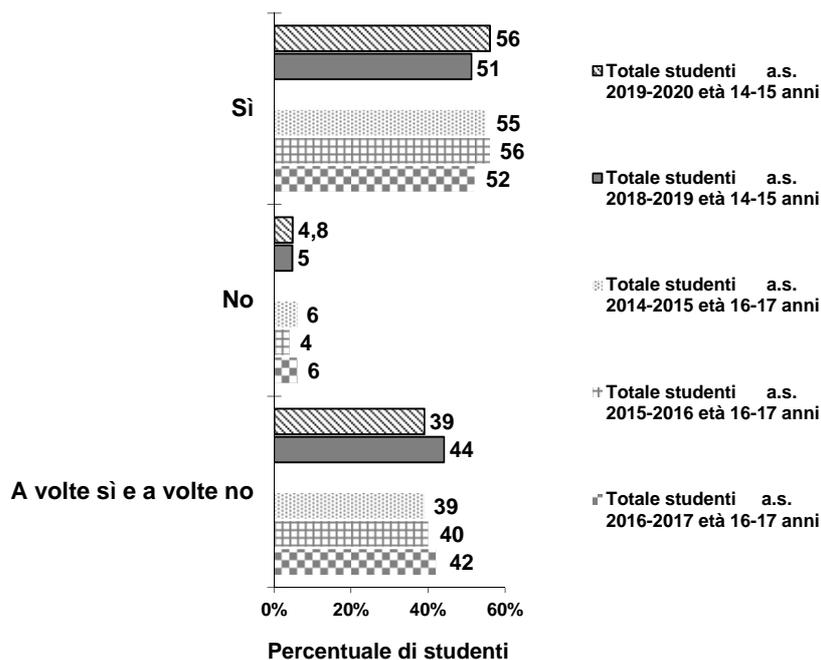


Questo dato sembra suggerire che la disponibilità pecuniaria contribuirebbe a creare, insieme ad altri fattori, le condizioni necessarie e sufficienti affinché gli studenti inizino a giocare d'azzardo.

Se, infine, si organizzano i dati in una prospettiva temporale, emerge uno scenario fondamentale congruente tra la distribuzione percentuale di risposte fornite all'item dagli studenti di età 14-15 anni dell'a.s. 2019-2020 e quella delle risposte date allo stesso item dagli studenti di età 14-15 anni del precedente a.s. 2018-2019 (Grafico n. 8).

Grafico n. 8

**Confronto tra studenti di età 14-15 anni aa.ss. 2019-2020 e 2018-2019**  
**e studenti di 16-17 anni degli aa.ss. 2014-2015, 2015-2016 e 2016-2017**  
**Hai dei soldi tuoi che puoi gestire autonomamente?**



## B) 2) Provenienza del danaro posseduto dagli studenti.

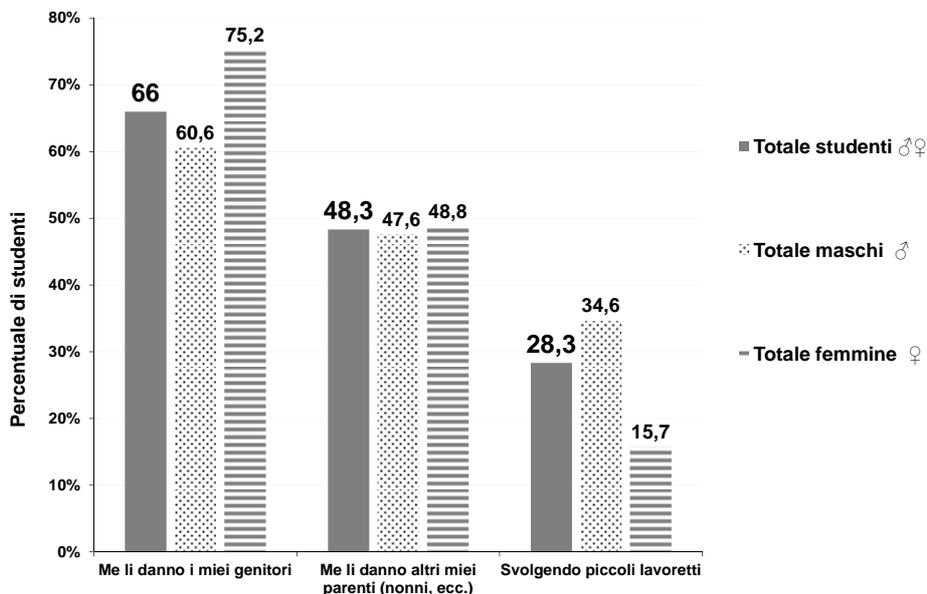
I genitori (66%) ed altri parenti (nonni, ecc.) (48,3%) sono i principali fornitori dei soldi per gli studenti. Tuttavia, il 28,3% di loro ottiene danaro mediante lo svolgimento di "piccoli lavoretti". Il suddetto andamento è presente sia tra i ragazzi (60,6%) che tra le ragazze (75,2%); però gli studenti maschi (34,6%) apparirebbero più motivati delle coetanee (15,7%) a fare "lavori occasionali" in cambio di un compenso (Grafico n. 9).

**Grafico n. 9**

**In che modo ottieni i soldi?**

(Si possono dare più risposte)

Età 14-15 anni (a.s. 2019-2020)

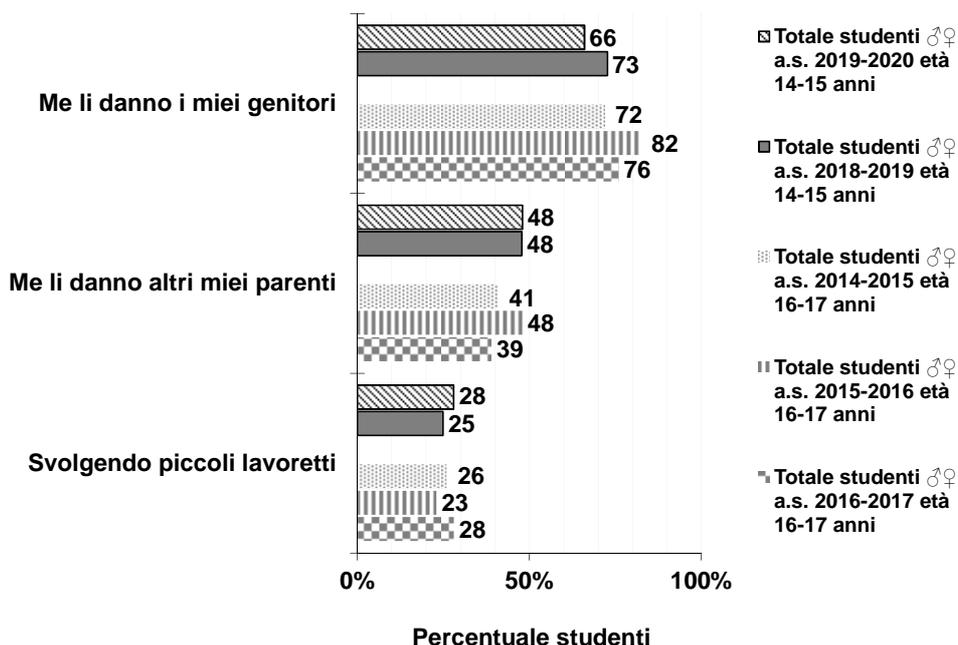


Se si mettono a confronto le percentuali di risposte fornite dagli studenti di età 14-15 anni dell'a.s. 2019-2020 con la percentuale di risposte date dagli studenti di età 14-15 anni del precedente a.s. 2018-2019, emerge uno scenario essenzialmente coerente (Grafico n. 10).

**Grafico n. 10**

**In che modo ottieni i soldi?**

(si possono dare più risposte)



### B) 3) Modalità di utilizzo da parte degli studenti dei soldi in loro possesso.

Gli studenti quando fanno acquisti con il proprio danaro mettono ai primi posti dei loro interessi principalmente: i *prodotti alimentari* (64%), *andare al cinema o in luoghi divertimento* (discoteche, ecc.)(58,8%) e *fare regali* (35,2%).

Seguono poi nell'ordine le spese concernenti: *praticare sport* (30,5%), *comprare cd musicali, dvd, videogames* (25,4%), *acquistare prodotti per l'igiene personale* (23,3%), *bere bevande analcoliche* (21,3%), ***giocare d'azzardo*** (8,9%), *comprare bevande alcoliche* (8,1%), *acquistare carburante* (4,9%)(Grafico n. 11).

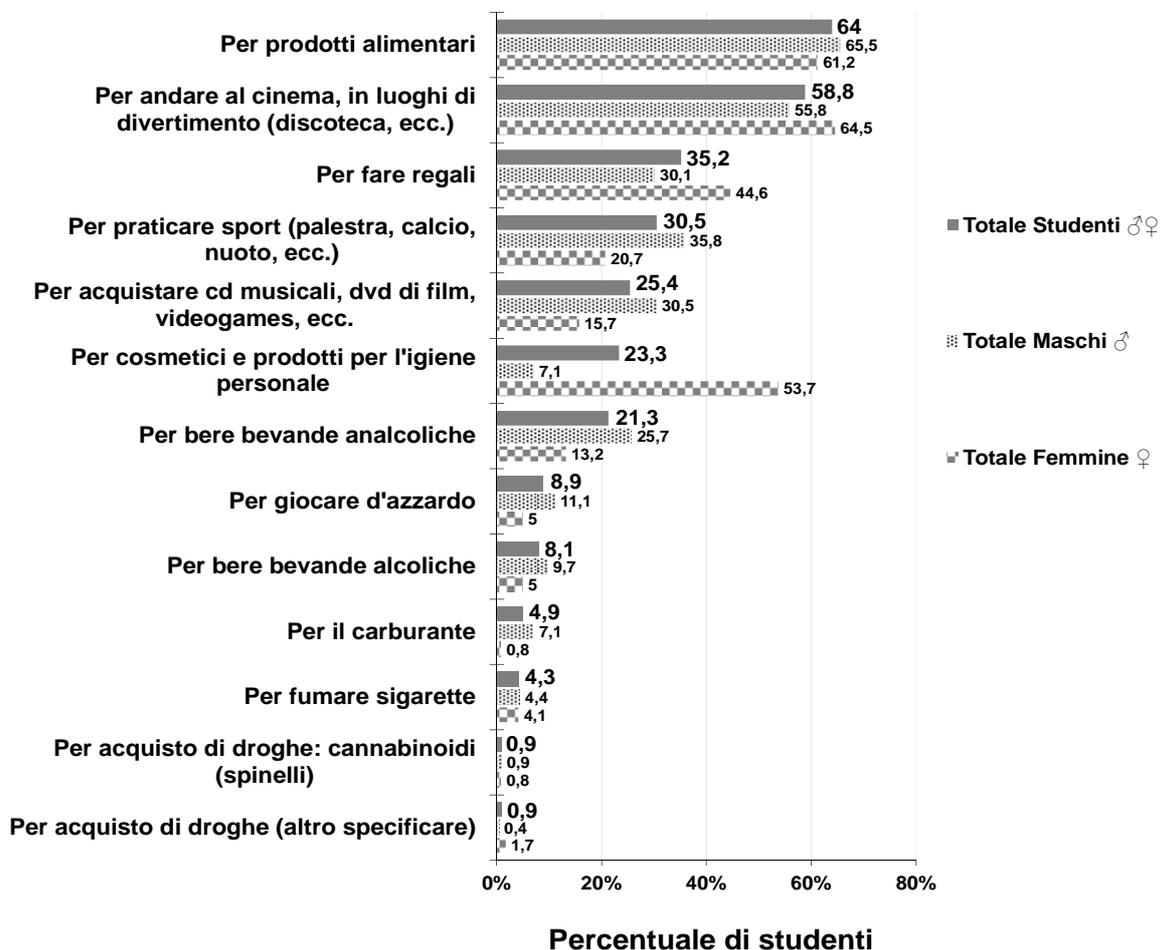


Grafico n. 11

### Come spendi il denaro in tuo possesso?

(si possono dare più risposte)

Età 14 - 15 anni (a.s. 2019 - 2020)



Questi dati evidenziano alcune rilevanti differenze tra le preferenze maschili e quelle femminili:

| ♂ Gli alunni preferiscono spendere il loro danaro per:   | ♀ Le alunne preferiscono spendere il loro danaro per:  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• prodotti alimentari (65,5%),</li> <li>• andare al cinema o in luoghi di divertimento (55,8%),</li> <li>• svolgere attività sportive (35,8%),</li> <li>• comprare cd musicali, dvd, videogames (30,5%),</li> <li>• fare regali (30,1%).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• andare al cinema o in luoghi di divertimento (64,5%),</li> <li>• prodotti alimentari (61,2%),</li> <li>• cosmetici e prodotti per l'igiene personale (53,7%),</li> <li>• fare regali (44,6%),</li> <li>• svolgere attività sportive (20,7%).</li> </ul> |

Dal punto di vista della funzione istituzionale svolta dagli operatori specialisti di prevenzione psicologica e sociale riguardante le condotte a rischio di dipendenza, è necessario sottolineare che gli alunni dichiarano di usare parte dei loro soldi per acquistare:

- bevande alcoliche 8,1% (i maschi il 9,7% e le femmine 5%);
- sigarette 4,3% (i maschi il 4,4% e le ragazze 4,1%);
- sostanze stupefacenti<sup>11</sup> (cannabinoidi) lo 0,9% (i maschi lo 0,9% e le femmine lo 0,8%).

**Per quanto concerne il gioco d'azzardo l'8,9% degli studenti dichiara di spendere denaro per esso (i maschi sono l'11,1% e le femmine 5%).**

**Il dato che affiora in modo chiaro, e coerente con le rilevazioni effettuate anche negli anni precedenti, è che il gambling attrae di più gli studenti maschi.**

Questo risultato, consonante con quelli nazionali dello studio *ESPAD@Italia 2017* e con quelli dell'Istituto Superiore di Sanità (2018), palesemente suggerisce la necessità di continuare ad esercitare un'attenzione specifica su tale netta correlazione.

Tali evidenze mostrano che gli studenti minorenni spendono del denaro per prodotti ed attività che sono a loro vietati dalla normativa vigente (*gioco d'azzardo, alcool, sigarette*, perché non ancora maggiorenni; *sostanze stupefacenti*, perché totalmente vietate).

Esse supportano, quindi, l'esigenza di promuovere interventi volti a pungolare i genitori a vigilare con maggiore attenzione sul modo in cui i propri figli minorenni adolescenti gestiscono questa iniziale autonomia finanziaria (Defoe, Dubas, Figner e Van Aken, 2015).

<sup>11</sup> Va rimarcato che gli incontri avuti con gli alunni hanno evidenziato che probabilmente il dato relativo all'acquisto e all'uso dei cannabinoidi suggerito da questi risultati è sottostimato rispetto al loro effettivo consumo nella popolazione studentesca indagata.

### C) Abitudini degli studenti relative al gioco d'azzardo.

I dati di prevalenza ottenuti mediante la somministrazione del questionario nel corso dell'attuazione del Progetto *Fair Gambling* consentono di stimare che:

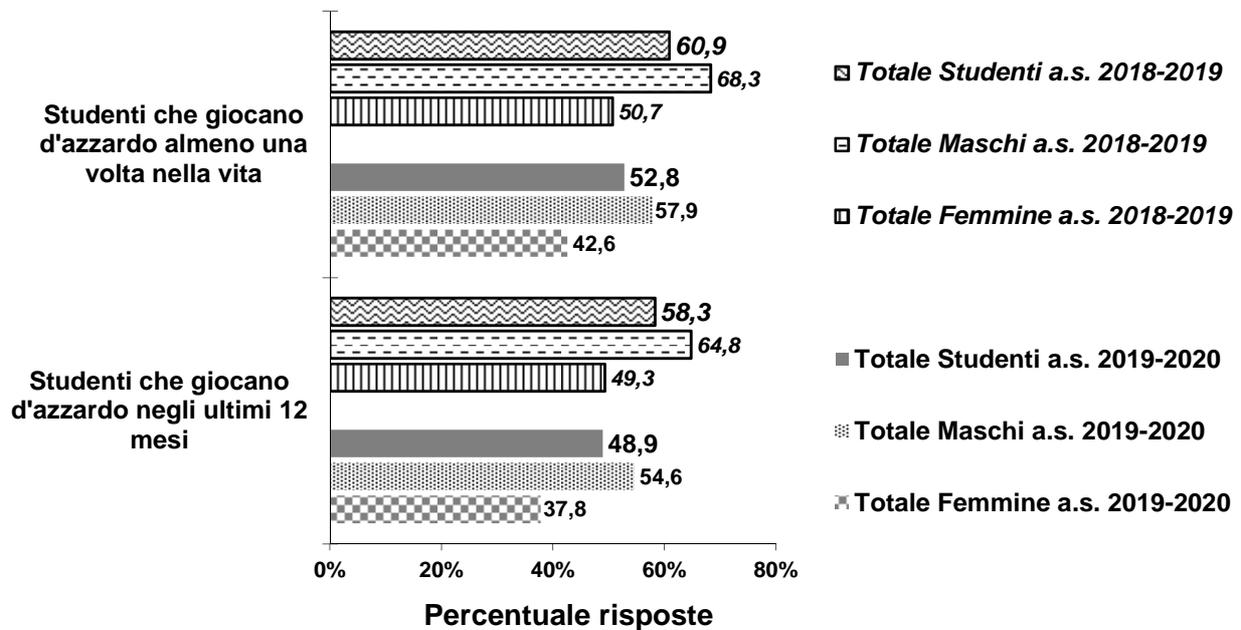
- il 52,8% del campione di studenti minorenni ha **giocato d'azzardo almeno una volta nella vita** a scommesse in cui si vincono/perdono soldi (*gratta e vinci, totocalcio, new slot machines, videopoker, scommesse, giochi con le carte, ...*); i maschi sono il 57,9% mentre le femmine sono il 42,6%;
- il 48,9% degli alunni ha giocato d'azzardo **nell'anno antecedente** la rilevazione; i maschi sono il 54,6% e le femmine a loro volta sono il 37,8%.

Tali esiti vanno evidenziati, perché riaffermano che pure nell'anno scolastico 2019-2020 gli studenti hanno giocato d'azzardo, sebbene ormai da tempo la vigente normativa italiana nazionale, regionale e comunale esplicitamente vieti loro di partecipare a questo tipo di attività.

Infatti, se si mettono a confronto le percentuali di risposte date dagli studenti di età 14-15 anni dell'a.s. 2018-2019 con quelle fornite dagli alunni di età 14-15 anni dell'a.s. 2019-2020 si rileva che queste ultime indicano uno scenario di condotta di gioco d'azzardo alquanto stabile nel tempo (Grafico n. 12).

Grafico n. 12

**Hai mai giocato a giochi in cui si vincono/perdono soldi?**  
(gratta e vinci, totocalcio, new slot machines, videopoker, scommesse, giochi con le carte, ...)  
Studenti età 14-15 anni



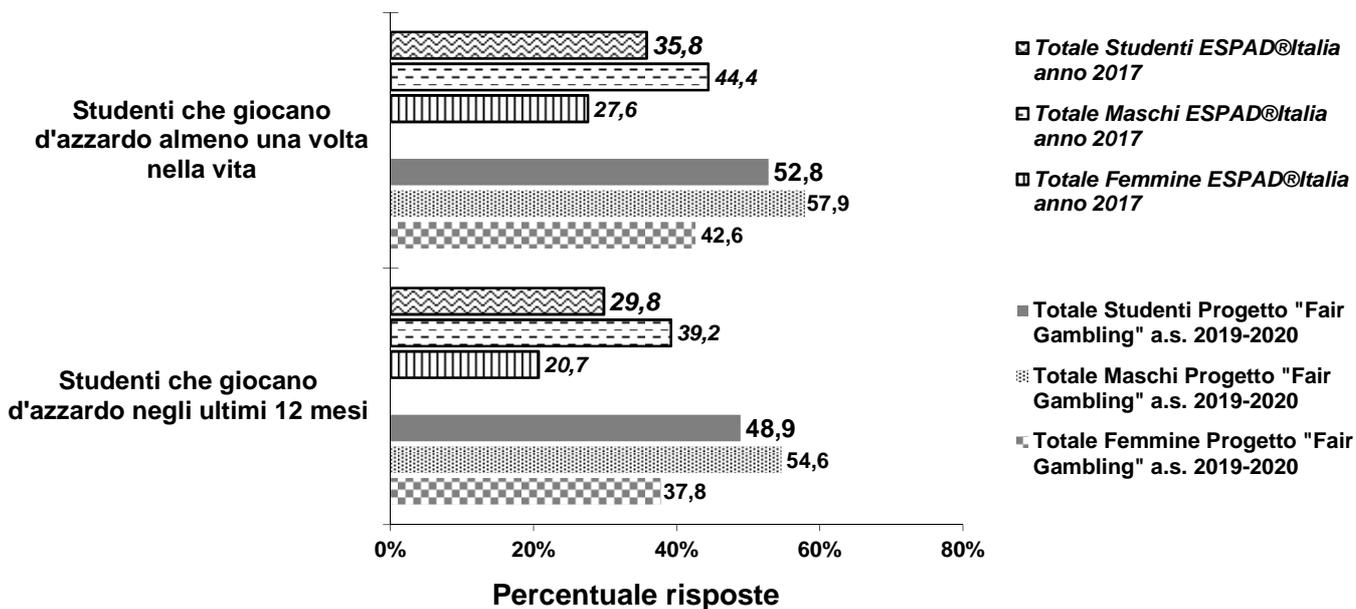
Se, infine, si comparano per età e per sesso le stime di prevalenza ottenute nell'a.s. 2019-2020 con il Progetto *Fair Gambling* con quelle nazionali di *ESPAD@Italia 2017*, emerge un quadro indicante, sia pur con tutte le opportune cautele metodologiche, che la percentuale di studenti minorenni che giocano d'azzardo e che sono residenti nel territorio di competenza dell'U.O.C. Ser. D. N. 1 – U.F.D. Cava de' Tirreni del Dipartimento delle Dipendenze Patologiche dell'A.S.L. Salerno, continua ad essere significativamente elevata rispetto a quella nazionale (Grafico n. 13).

Grafico n. 13

Hai mai giocato a giochi in cui si vincono/perdono soldi?

- ESPAD®Italia anno 2017 studenti età 15 anni

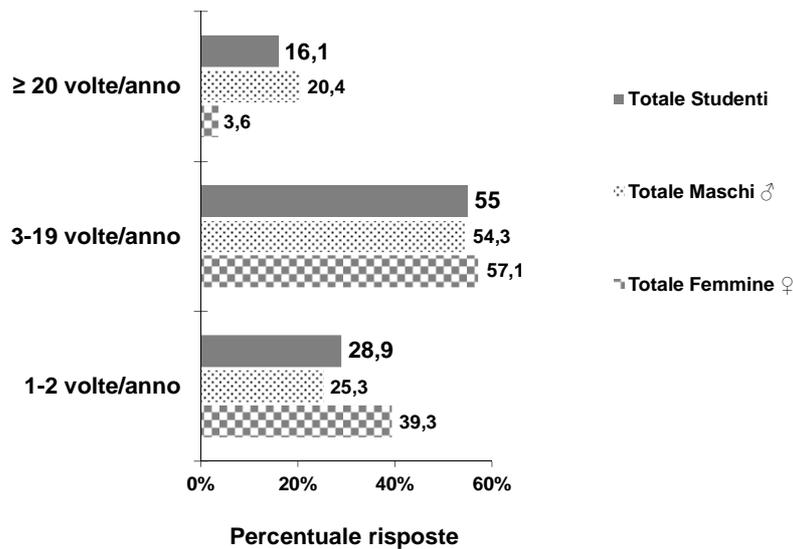
- Progetto "Fair Gambling" studenti età 14-15 anni



### C) 1) Frequenza con cui gli studenti hanno giocato d'azzardo.

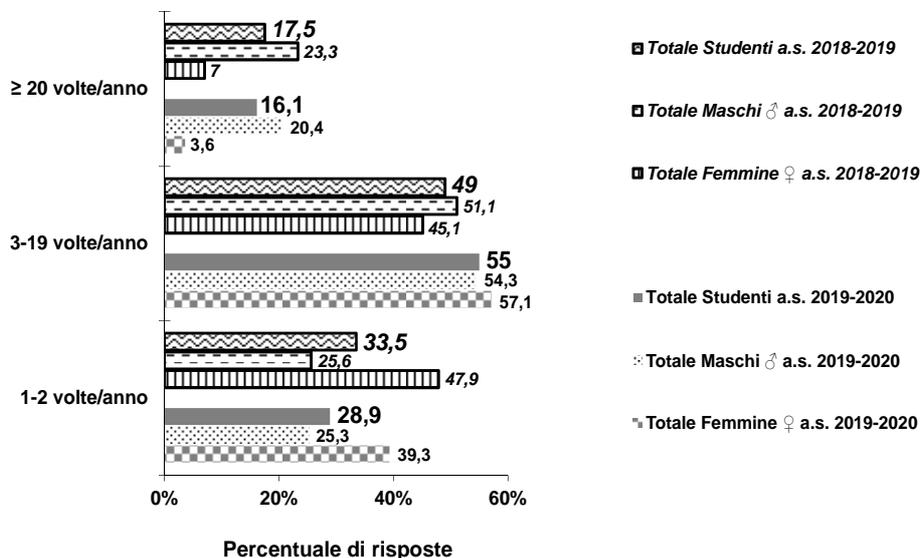
Gli studenti maschi e femmine che nei dodici mesi antecedenti alla somministrazione del questionario hanno giocato d'azzardo, lo hanno fatto con diversi livelli di frequenza. Se si fa il raffronto tra le condotte degli alunni maschi e quelle delle femmine emerge che i maschi hanno giocato d'azzardo con maggiore frequenza rispetto alle femmine in misura significativa ( $P < 0,01$ ) (Grafico n. 14).

**Grafico n. 14**  
 Ripensa agli ultimi 12 mesi.  
 In quante occasioni, se ce ne sono state, hai partecipato a giochi in cui si vincono/perdono soldi?  
 Studenti età 14-15 anni (a.s. 2019-2020)



Inoltre, se si confrontano le percentuali di risposte date dal totale degli studenti di età 14-15 anni dell'a.s. 2018-2019 con quelle fornite dal totale degli studenti di età 14-15 anni dell'a.s. 2019-2020 si rileva che la differenza fra i due gruppi non è significativa ( $P < 0,01$ ) (Grafico n. 15).

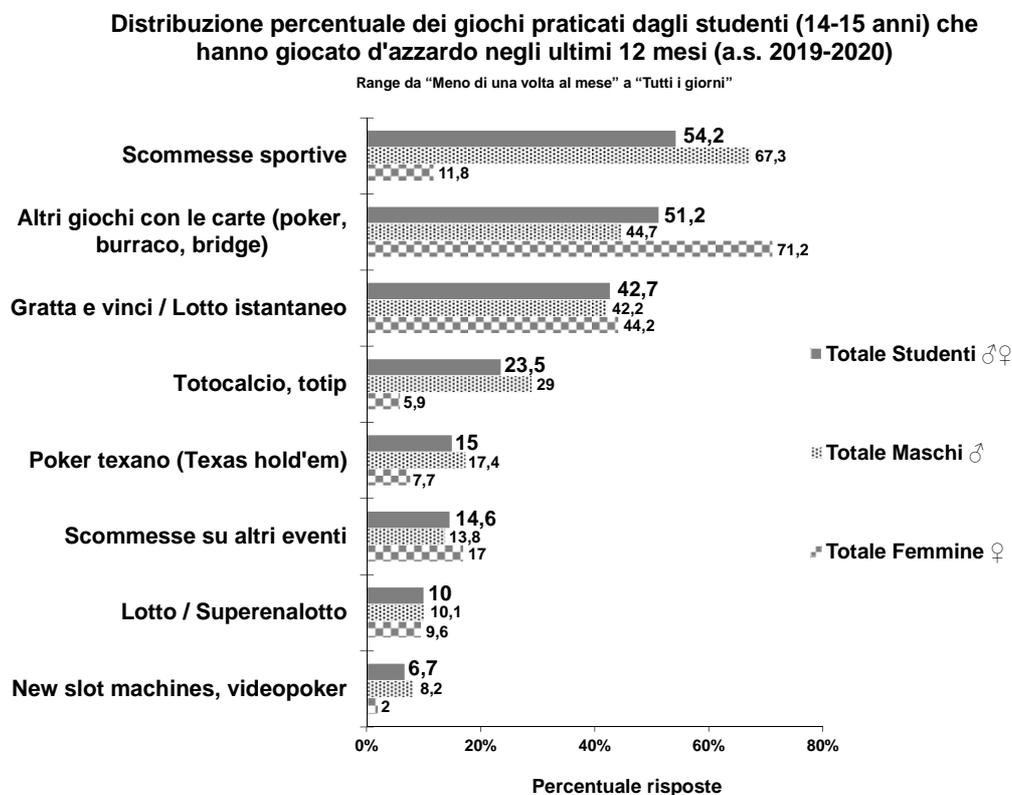
**Grafico n. 15**  
 Ripensa agli ultimi 12 mesi.  
 In quante occasioni, se ce ne sono state, hai partecipato a giochi in cui si vincono/perdono soldi?  
 Studenti età 14-15 anni (a.s. 2019-2020 e a.s. 2018-2019)



## C) 2) Tipologie di giochi in cui si vincono/perdono soldi a cui hanno partecipato gli studenti.

I giochi d'azzardo per i quali gli studenti hanno mostrato principalmente interesse sono nell'ordine i seguenti: "Scommesse sportive" (54,2%), "Altri giochi con le carte (poker, burraco, bridge)" (51,2%), "Gratta e vinci / Lotto istantaneo" (42,7%), "Totocalcio, Totip" (23,5%), "Poker Texano (Texas Hold'em)" (15%), "Scommesse su altri eventi" (14,6%), "Lotto / Superenalotto" (10%), "New slot machines, videopoker" (6,7%)(Grafico n. 16);

Grafico n. 16



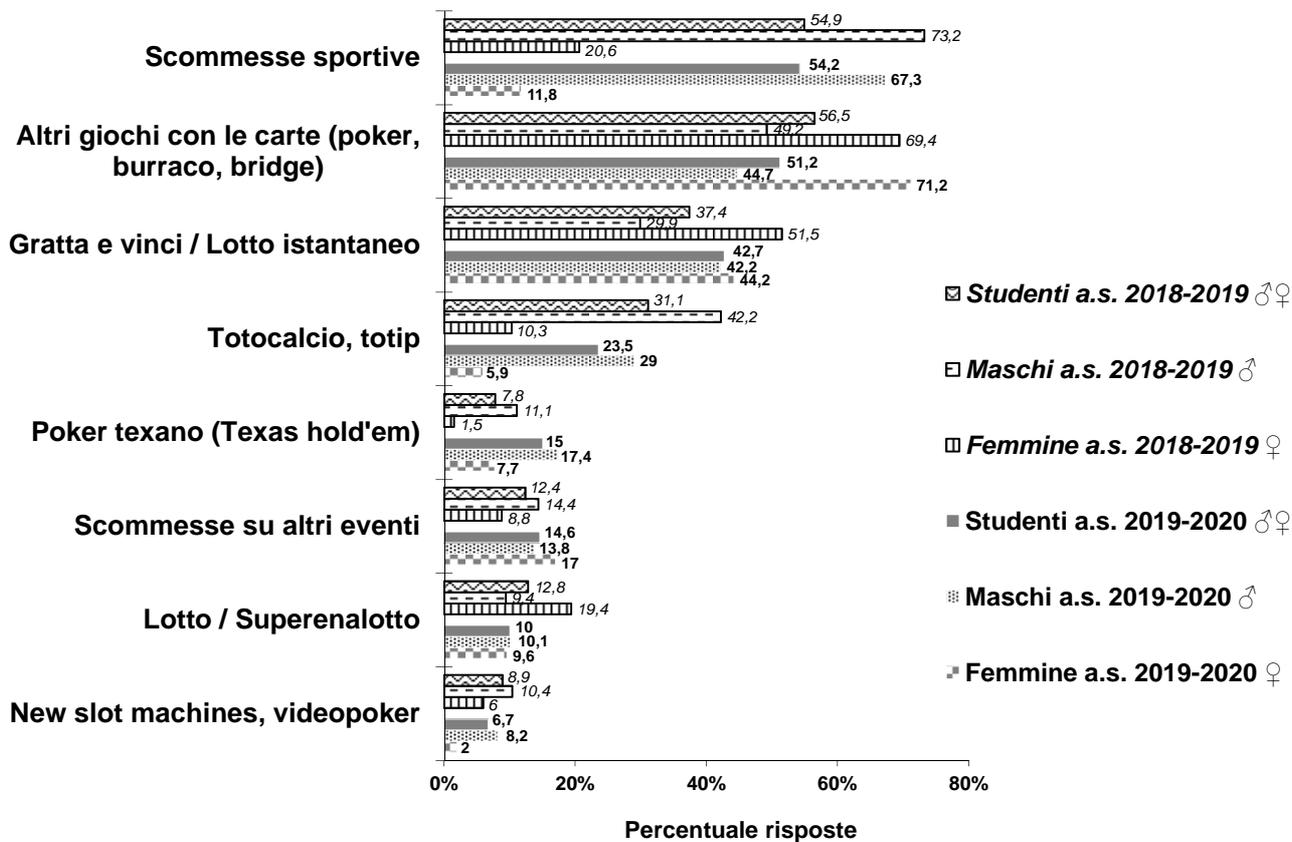
| ♂ Gli studenti maschi hanno rivolto la loro attenzione a:  | ♀ Le alunne hanno rivolto la loro attenzione a:  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scommesse sportive (67,3%),</li> <li>• Altri giochi con le carte (poker, burraco, bridge)(44,7%),</li> <li>• Gratta e vinci / Lotto istantaneo (42,2%),</li> <li>• Totocalcio, Totip (29%),</li> <li>• Poker Texano (Texas Hold'em)(17,4%),</li> <li>• Scommesse su altri eventi (17%),</li> <li>• Lotto / Superenalotto (10,1%),</li> <li>• New slot machines, videopoker (8,2%);</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Altri giochi con le carte (poker, burraco, bridge)(71,2%),</li> <li>• Gratta e vinci / Lotto istantaneo (44,2%),</li> <li>• Scommesse su altri eventi (17%),</li> <li>• Scommesse sportive (11,8%),</li> <li>• Lotto / Superenalotto (9,6%),</li> <li>• Poker Texano (Texas Hold'em) (7,7%),</li> <li>• Totocalcio, Totip (5,9%),</li> <li>• New slot machines, videopoker (2%).</li> </ul> |

Se ci pone in prospettiva cronologica, si possono ulteriormente comparare le risposte date dagli studenti di età 14-15 anni dell'a.s. 2019-2020 con quelle date dagli studenti di età 14-15 anni del precedente a.s. 2018-2019 (Grafico n. 17).

Grafico n. 17

Distribuzione percentuale dei giochi praticati dagli studenti (14-15 anni) che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi (aa.ss. 2018-2019 e 2019-2020)

Range da "Meno di una volta al mese" a "Tutti i giorni"



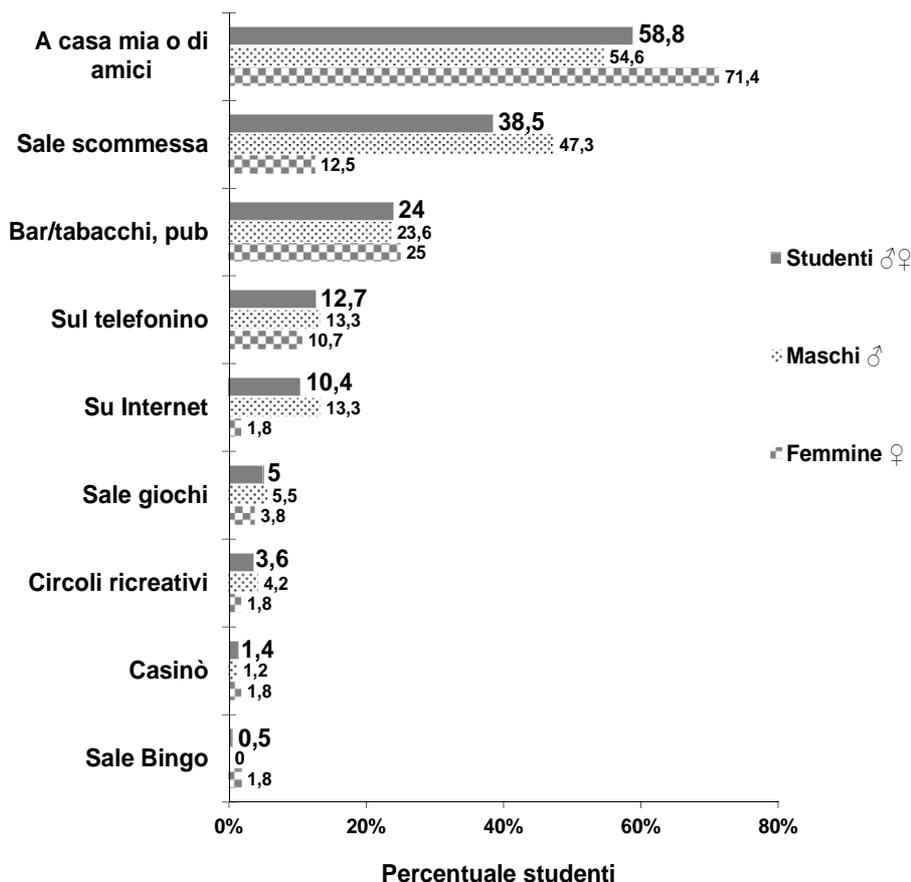
### C) 3) Luoghi e contesti frequentati dagli studenti per giocare d'azzardo.

Il questionario ha esaminato la tipologia di luoghi e contesti in cui è possibile giocare d'azzardo e che sono stati frequentati più assiduamente dagli studenti.

Tra questi nell'ordine sono: a Casa con amici (58,8%)(maggiormente le femmine); nelle Sale scommessa (38,5%)(in misura molto superiore dai maschi); nei Bar, tabacchi e pub (24%)(scarsa differenza tra maschi e femmine); sullo Smartphone (12,8%)(con maggiore frequenza dai maschi) e su Internet (10,4%)(con maggiore frequenza dai maschi). I luoghi di gioco d'azzardo meno frequentati sono Invece le Sale giochi, i Circoli ricreativi, i Casinò e le Sale Bingo (Grafico n. 18).

Grafico n. 18

Distribuzione percentuale dei contesti di gioco frequentati dagli studenti (14-15 anni) che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi (a.s. 2019-2020)



I dati segnalano chiaramente che un'alta percentuale di studenti minorenni intervistati ha asserito di frequentare luoghi pubblici (Sale scommessa, Bar / Tabacchi, Pub) nei quali si gioca d'azzardo e che sono a loro vietati dalla normativa in vigore.

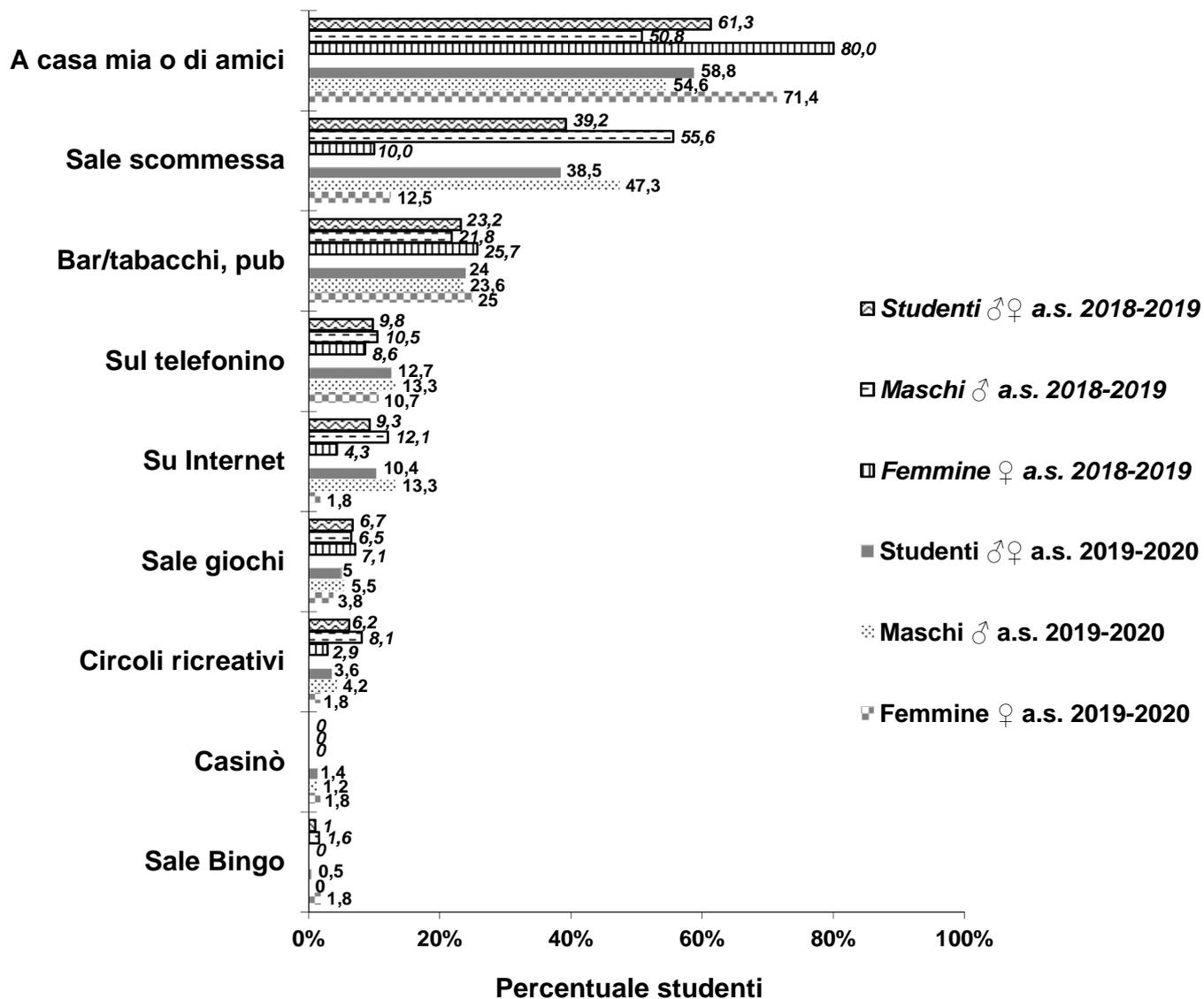
Significativa è anche la fruizione di giochi d'azzardo da parte degli alunni mediante l'accesso a siti Internet con il computer e con gli smartphone dotati di apposite applicazioni agevolmente reperibili on-line.

Se ci pone in prospettiva cronologica, si possono raffrontare le risposte date dagli studenti di età 14-15 anni dell'a.s. 2019-2020 con quelle date dagli studenti di età 14-15 anni del precedente a.s. 2018-2019.

In tal senso si rileva sostanzialmente un'analogia sequenziale tra i luoghi ed i contesti di gioco d'azzardo (Grafico n. 19).

Grafico n. 19

Distribuzione percentuale dei contesti di gioco frequentati dagli studenti (14-15 anni) che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi

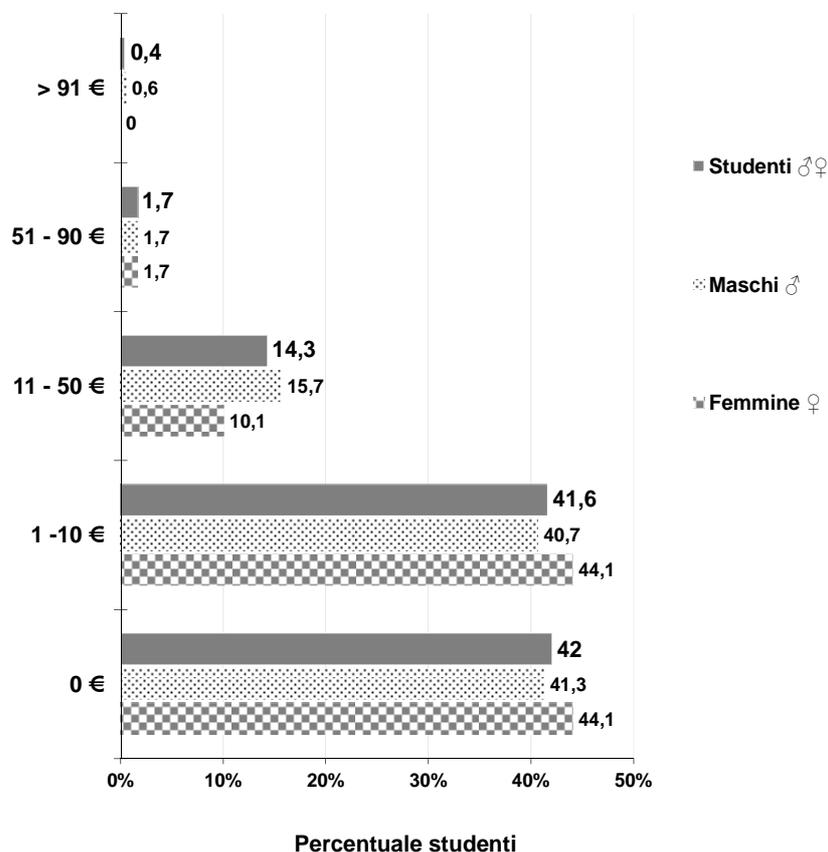


### C) 4) Quanto spendono gli studenti per i giochi d'azzardo (ultimi 30 giorni).

Il 41,6% degli alunni ha usato non più di 10 € (i maschi sono il 40,7% mentre le femmine il 44,1); il 14,3% ha speso tra gli 11 ed i 50 € (i maschi 15,7% e le femmine 10,1%) mentre l'2,1% ha utilizzato 51 € o di più (i maschi 2,3% e le femmine 1,7%)(Grafico n. 20).

Grafico n. 20

Spesa sostenuta negli Ultimi 30 giorni dagli studenti (14-15 anni) che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno (a.s. 2019-2020)

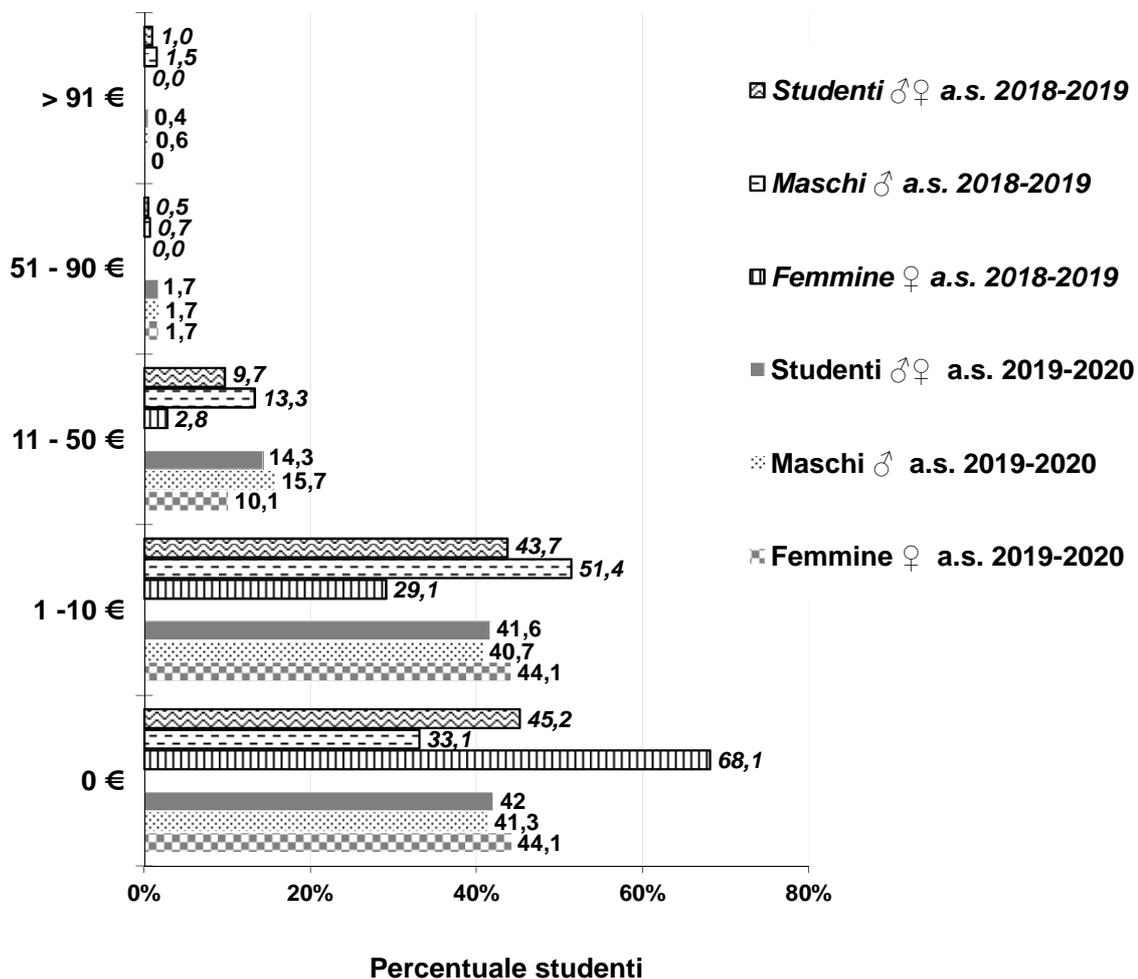


Questi dati suggeriscono che non ci sarebbero differenze significative tra maschi e femmine nei soldi spesi negli ultimi 30 giorni ( $P < 0,01$ ).

Se si raffrontano, inoltre, le risposte date dagli alunni di età 14-15 anni dell'a.s. 2019-2020 con quelle date dagli studenti di età 14-15 anni del precedente a.s. 2018-2019, anche in questo caso si osserva che i dati suggeriscono l'assenza tra essi di differenze significative nei soldi spesi negli ultimi 30 giorni ( $P < 0,01$ )(Grafico n. 21).

Grafico n. 21

Spesa sostenuta negli ultimi 30 giorni dagli studenti (età 14-15 anni)  
che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno  
(aa.ss. 2018-2019 e 2019-2020)



### C) 5) Giochi d'azzardo che gli studenti percepiscono come potenzialmente più pericolosi nel provocare danni economici al giocatore d'azzardo.

Gli alunni percepiscono come potenzialmente pericolosi in misura differente le diverse tipologie di giochi d'azzardo.

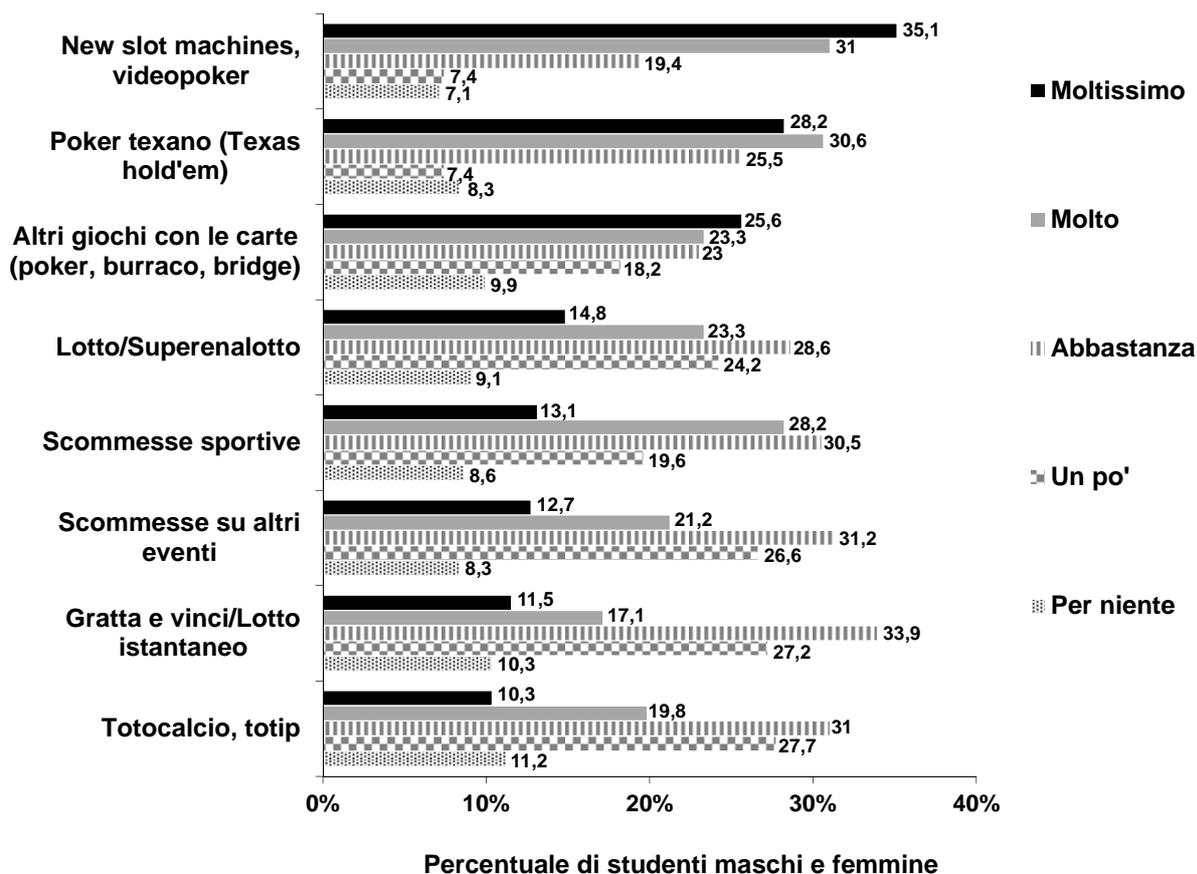
Aggregando le percentuali di studenti che valutano come rischiosi "Moltissimo" e "Molto" specifici giochi d'azzardo si rileva la seguente graduatoria:

- 1° "New slot machines, videopoker" 66,1% (i maschi sono il 68,8%, mentre le femmine sono il 60,9%);
- 2° "Poker texano (Texas hold'em)" 58,8% (i maschi sono il 60,6%, mentre le femmine il 55,2%);
- 3° "Altri giochi con le carte (poker, burraco, bridge)" il 48,9% (i maschi sono il 53,6%, le femmine il 40%);
- 4° "Scommesse sportive" 41,3% (i maschi sono il 39,4%, mentre le femmine sono il 44,9%);
- 5° "Lotto/Superenalotto" 38,1% (i maschi sono il 40,4%, mentre le femmine il 33,7%);
- 6° "Scommesse su altri eventi" 33,9% (i maschi sono il 33,7%, mentre le femmine sono il 34,5%);
- 7° "Gratta e vinci/Lotto istantaneo" 28,6% (i maschi sono il 30,9%, mentre le femmine sono il 24,1%);
- 8° "Totocalcio, totip" 30,1% (i maschi sono il 29,6%, mentre le femmine sono il 31%)(Grafico n. 22).

Grafico n. 22

Quanto ritieni che rischi di danneggiarsi economicamente una persona che acceda spesso a diversi tipi di giochi d'azzardo?

(Studenti Maschi e Femmine età 14-15 anni - a.s. 2019-2020)



Se si confrontano, secondo una distribuzione ordinale, le risposte date dagli studenti di età 14-15 anni dell'a.s. 2019-2020 con quelle date dagli studenti di età 14-15 anni del precedente a.s. 2018-2019, si osserva che la classifica di pericolosità da loro percepita è sostanzialmente sovrapponibile (Tabella n. 1).

**Tabella n. 1**

Quanto ritieni che rischi di danneggiarsi economicamente una persona che acceda spesso ai seguenti giochi?

| Ranking | Studenti ♂ et  14-15 anni dell'a.s. 2019-2020      | Studenti ♂ et  14-15 anni dell'a.s. 2018-2019      |
|---------|--|--|
| 1°      | New slot machines, videopoker                      | New slot machines, videopoker                      |
| 2°      | Poker texano (Texas hold'em)                       | Poker texano (Texas hold'em)                       |
| 3°      | Altri giochi con le carte (poker, burraco, bridge) | Altri giochi con le carte (poker, burraco, bridge) |
| 4°      | Scommesse sportive                                 | Totocalcio, totip                                  |
| 5°      | Lotto / Superenalotto                              | Scommesse sportive                                 |
| 6°      | Scommesse su altri eventi                          | Lotto / Superenalotto                              |
| 7°      | Gratta e vinci / Lotto istantaneo                  | Scommesse su altri eventi                          |
| 8°      | Totocalcio, totip                                  | Gratta e vinci / Lotto istantaneo                  |

Risulta palese come gli alunni stimano in maniera realistica i giochi d'azzardo pi  pericolosi, tendendo ad avvicinarsi nelle loro valutazioni a quelli che effettivamente caratterizzano le tipologie di dipendenza dei pazienti affetti da *Gambling Disorder* (GD) seguiti presso il Servizio specialistico per la prevenzione, diagnosi e cura del DGA-GAP dell'U.O.C. Ser. D. N. 1 – U.F.D. Cava de' Tirreni.

### C) 6) Comportamento di gioco d'azzardo degli studenti.

Componente integrante del questionario somministrato agli studenti è il *South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents* (SOGS-RA) il quale è stato utilizzato per esaminare i vissuti degli alunni concernenti la propria effettiva condotta di gioco d'azzardo.

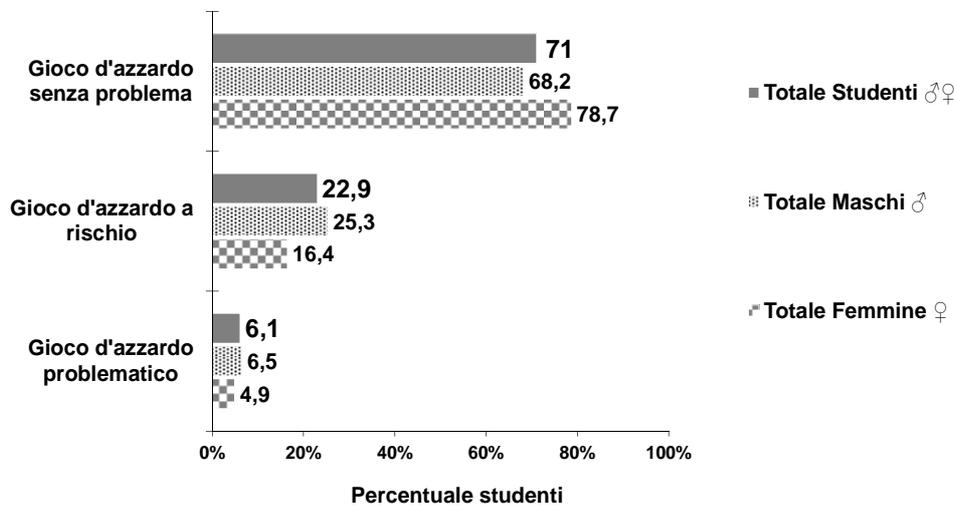
In base ad esso è emerso che tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno:

- il 71% lo ha fatto in maniera classificata *senza problemi* (i maschi sono il 68,2% e le femmine il 78,7%);
- il 22,9% con una modalità definibile *a rischio* (i maschi sono il 25,3% e le femmine il 16,4%);
- il 6,1% in modo *problematico* (i maschi sarebbero il 6,5% mentre le femmine il 4,9%)(Grafico n. 23).

**Grafico n. 23**

**Distribuzione percentuale dei profili di gioco *senza problema, a rischio e problematico* (SOGS-RA) tra gli studenti (14-15 anni) che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi**

(Studenti Maschi e Femmine - a.s. 2019-2020)



Se si raffrontano le condotte degli studenti maschi e quelle delle femmine emerge che, negli ultimi 12 mesi, tra i loro profili di gioco d'azzardo (*ricreativo, a rischio e problematico*), non ci sono differenze significative ( $P < 0,01$ ).

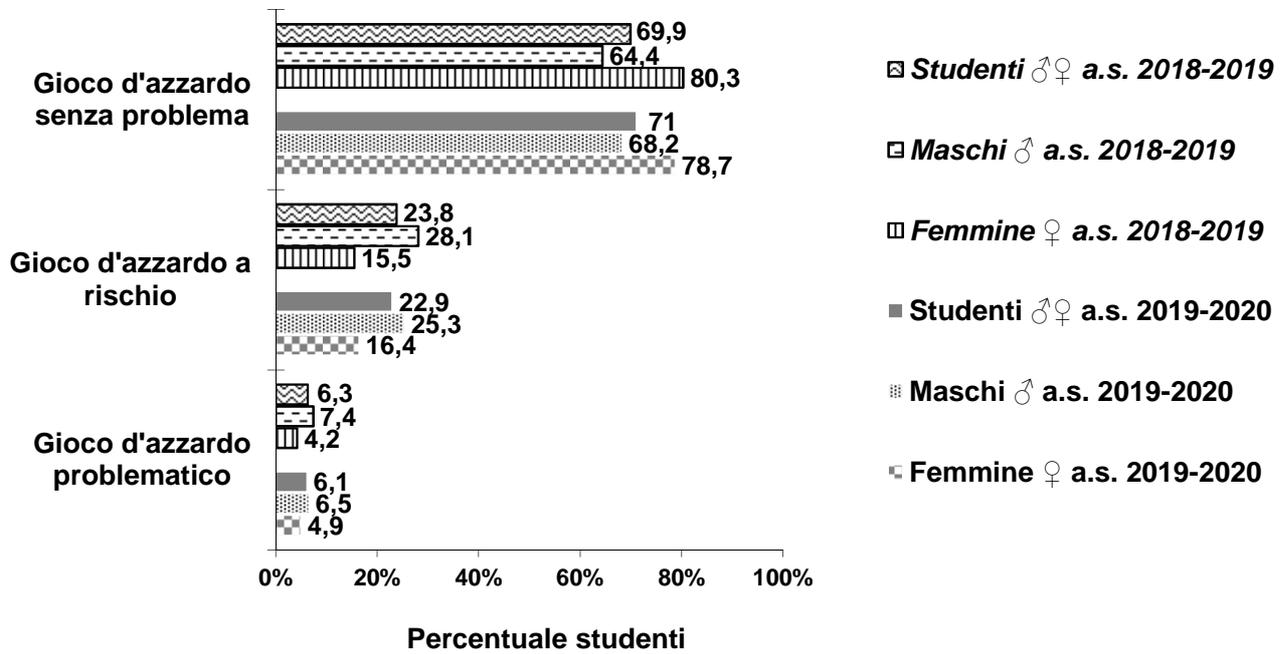
Se si paragonano le condotte degli studenti di età 14-15 anni dell'a.s. 2019-2020 con quelle degli studenti dell'a.s. 2018-2019 emerge che, negli ultimi 12 mesi, fra i loro profili di gioco d'azzardo (*ricreativo, a rischio e problematico*) non ci sarebbero differenze significative ( $P < 0,01$ )(Grafico n. 24).

Questo vale anche confrontando tra loro i profili di gioco d'azzardo tra i maschi e le femmine dei due anni scolastici ( $P < 0,01$ ).

Grafico n. 24

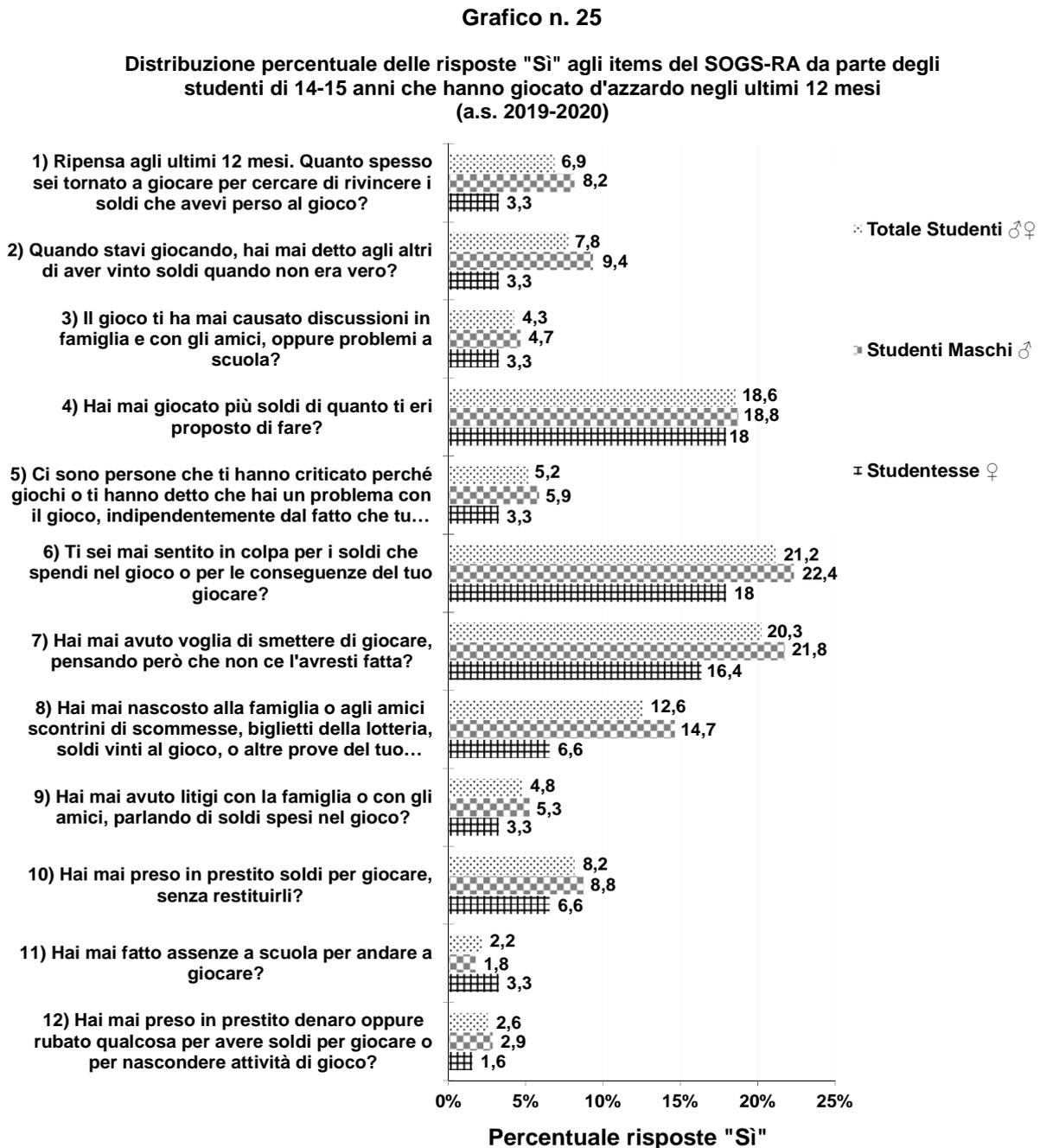
**Distribuzione percentuale dei profili di gioco *senza problema, a rischio e problematico* (SOGS-RA) tra gli studenti (14-15 anni) che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi**

(a.s. 2018-2019 e a.s. 2019-2020)



### C) 7) Comportamento di gioco d'azzardo degli studenti: prospettiva clinica.

Ulteriori indicazioni che affiorano dall'indagine derivano dalla loro interpretazione in chiave clinica. Seguendo quanto fatto dai ricercatori italiani che hanno validato la forma italiana del SOGS-RA, si è distribuita la frequenze delle risposte "Sì" fornite dagli studenti ad ognuno degli items del test, in funzione della classe di punteggio da loro ottenuto (Grafico n. 25).



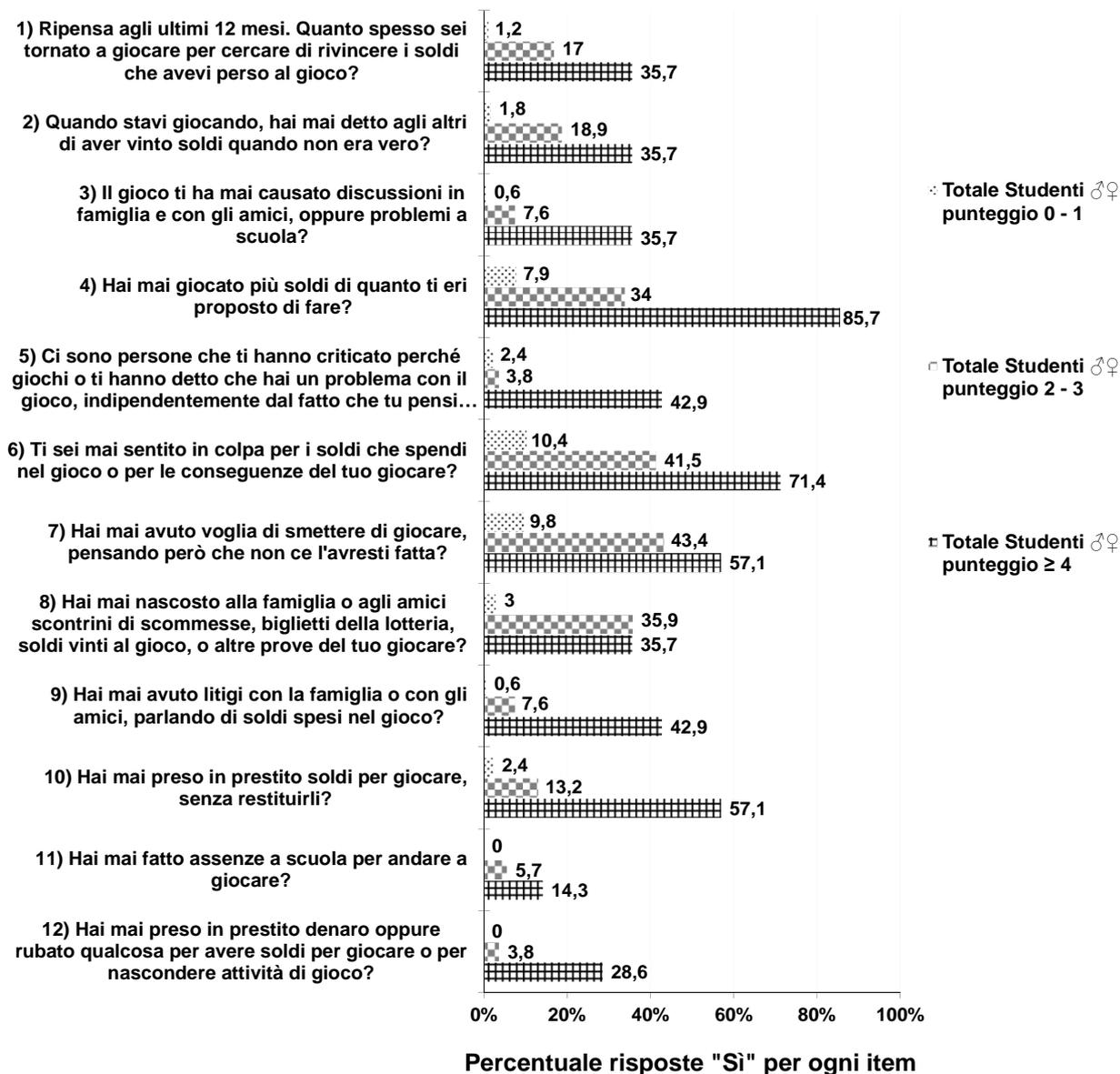
Ciò ha consentito di osservare che:

- risalta innanzitutto l'item concernente la reazione emotiva del **senso di colpa** (item n. 6), che scaturisce dopo aver giocato d'azzardo. Essa è al primo posto (in una scala ordinale) in due su tre delle categorie di distribuzione di frequenza (con un aumento progressivo man mano che il comportamento di gioco d'azzardo passa da "senza problemi" a "problematico")(Grafico n. 26). Appare come uno dei principali indizi di sofferenza intrapsichica; infatti, mentre sono il 10,4% gli studenti con punteggio tra 0-1 che provano senso di colpa, quelli con un punteggio  $\geq 4$  che sentono tale emozione sono il 71,4%. Probabilmente esso segnala a livello intrapsichico che gli alunni stanno facendo qualcosa in un modo che contrasta significativamente con il loro sistema interno e relazionale di regole e valori;

- importante è anche l'elevata frequenza di risposte "Sì" all'item n. 4 che suggerisce la comparsa di un iniziale **deficit di autocontrollo** nel giocare d'azzardo. Anche in questo caso, la sua frequenza aumenta man mano che la condotta di gambling passa da "senza problem" a "problematico". Tale indizio segnalerebbe che a livello intrapsichico gli alunni si rendono conto che stanno perdendo il controllo sulla propria spinta a giocare d'azzardo.

Grafico n. 26

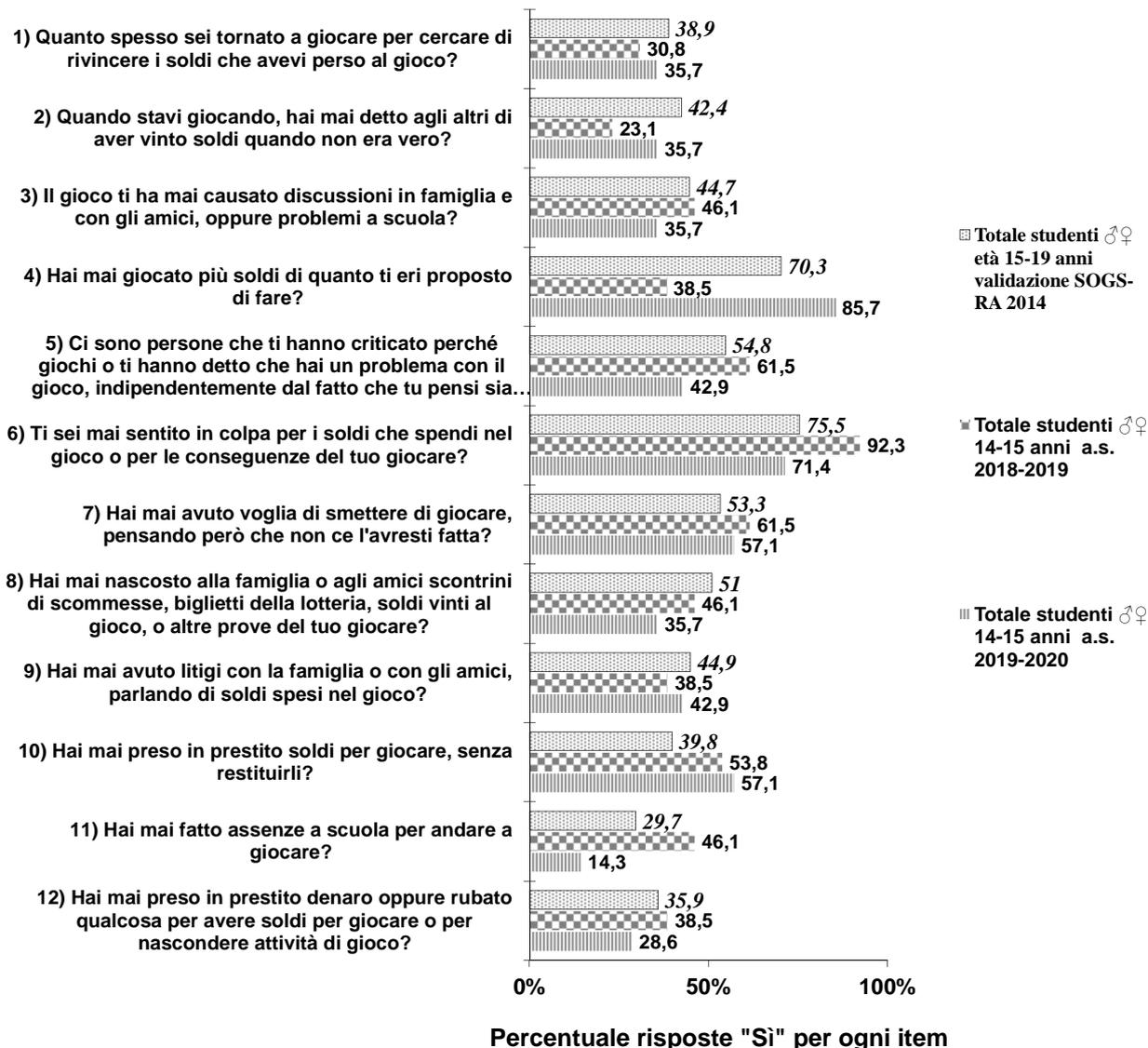
Distribuzione percentuale delle risposte "Sì" agli items del SOGS-RA da parte degli studenti di 14-15 anni che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi in funzione del punteggio ottenuto (a.s. 2019-2020)



Questi risultati richiamano l'attenzione sul ruolo svolto dal tratto di personalità dell'**impulsività** e dall'emozione del **senso di colpa** (Grafico n. 27).

**Grafico n. 27**

**Distribuzione percentuale risposte "Sì" agli items del SOGS-RA: confronto tra i dati validazione forma italiana SOGS-RA (2014) e quelli del Progetto "Fair Gambling". Studenti che giocano d'azzardo negli ultimi 12 mesi (livello "problematico" punteggio  $\geq 4$ )**



In particolare quest'ultimo rimanda all'approfondimento di alcuni temi come:

- il rapporto complesso tra *senso di colpa* e *stati depressivi* caratteristici del quadro clinico dei pazienti affetti da DGA;
- il nesso da approfondire tra *senso di colpa* e *Disturbo Antisociale di Personalità* così frequentemente concomitanti nei pazienti affetti da GD (Locke, Shilkret, Everett, and Petry, 2014);
- la sua relazione articolata e la necessità di differenziarlo con la reazione emotiva controfattuale del *regret* (Zeelenberg and Breugelmans, 2008; Wagner, Handke, Dörfel and Walter, 2012).

## D) Gioco d'azzardo e funzione del *regret* nel processo di decision making degli studenti di età 14-15 anni nell'a.s. 2019-2020.

“Quando si parte il giuoco della zara,  
colui che perde si riman dolente,  
ripetendo le volte e tristo impara;”

Dante Alighieri, Divina Commedia, Purgatorio, Canto VI (versi 1-3)



Nel corso degli interventi di prevenzione svolti a partire dal 2013 (Truono, 2019), si è constatato regolarmente che gli adolescenti, nel designare le emozioni suscitate in loro dal gioco d'azzardo, hanno fatto riferimento in misura significativa al *sensu di colpa*<sup>12</sup> ed al *regret*<sup>13</sup> (Truono e Marcatto, 2020).

Il rapporto specifico tra *regret* e processi decisionali rischiosi durante l'adolescenza è stato approfondito da alcuni autori (Steinberg, 2007; Defoe, Dubas, Figner e Van Aken, 2015) i quali hanno ipotizzato che esso abbia un impatto importante sul loro processo di decision making (Feeney, Travers, O'Connor, Beck and McCormack, 2017; Donner, 2017).

Facendo riferimento a tale quadro teorico abbiamo cercato di delineare, utilizzando come specifica situazione ecologica di gioco d'azzardo adolescenziale la *scommessa sportiva calcistica*, se gli studenti:

- identificano il *regret* e lo esprimono in modo distinto rispetto ad altre emozioni concomitanti (per es., la *reazione affettiva generale*, il *disappunto*, ecc.)(Marcatto and Ferrante, 2008);
- indicano da quali pensieri controfattuali di tipo *upward* è causato (per es., “*perdita dei soldi scommessi*” o “*mancata vincita del premio*”)(Truono e Marcatto, 2020);
- valutano l'esito negativo della scelta effettuata come conseguenza della *propria responsabilità personale* (Zeelenberg e Breugelmans, 2008);
- sono spinti, a causa dell'*avversione al regret attuale*, a smettere o a continuare a giocare d'azzardo (*funzione autoregolante delle emozioni*)(Wagner, Handke, Dörfel and Walter, 2012).

A tal scopo, due gruppi di alunni selezionati a caso, sono stati esposti a due diverse situazioni di gioco d'azzardo molto comuni:

- Scenario di gioco A (azione): decisione di **partecipare** al gioco della scommessa calcistica;
- Scenario di gioco C (inazione): decisione di **non partecipare** al gioco della scommessa calcistica (Schema n. 1).

<sup>12</sup> Rilevato con il test SOGS-RA (Colasante et al., 2014).

<sup>13</sup> Valutato mediante la Scala RDS (Marcatto and Ferrante, 2008). Il *regret*, in particolare, viene definito come «un'emozione negativa, determinata cognitivamente, che proviamo quando scopriamo o immaginiamo che la nostra situazione presente sarebbe stata migliore se avessimo agito in un modo diverso.» (Zeelenberg, 1999)(Landman, 1993; Zeelenberg and Pieters, 2007; Leder e Mannetti, 2007; Akhtar, 2009; Marcatto e Ferrante, 2011; Marcatto et al., 2015; Akhtar and Siassi, 2017).

## Schema n. 1

### SITUAZIONE DI GIOCO D'AZZARDO.

Ti trovi con un gruppo di amici ed amiche e decidi di partecipare ad una scommessa sportiva su una partita di calcio.

Scegli di scommettere sulla partita **LIVE** in cui il Napoli gioca in casa contro la Juventus. Le quote sono le seguenti:

- 1) se vince in casa il Napoli la quota è **1,95**;
- 2) se pareggiano la quota è **3,00**;
- 3) se vince fuori casa la Juventus la quota è **2,10**.

Si può scommettere su uno dei tre possibili risultati sia alla fine del **primo tempo** sia alla fine del **secondo tempo**.

Le quote dei tre risultati rimangono le stesse sia per il primo che per il secondo tempo della partita.

#### ➤ **SCENARIO DI GIOCO A (azione): decidi di partecipare al gioco della scommessa calcistica.**

Scegli di scommettere 4,00 € selezionando uno tra i seguenti risultati:

- a. se alla fine del primo tempo è in vantaggio il Napoli, riscuoti una vincita di 7,80 €;
- b. se alla fine del primo tempo le squadre pareggiano, ricevi una vincita di 12,00 €;
- c. se alla fine del primo tempo è in vantaggio la Juventus, riscuoti una vincita di 8,04 €.

Decidi di scommettere che **alla fine del 1° tempo il Napoli è in vantaggio sulla Juventus** (risultato a.).

Guardi la partita con gli amici e le amiche, ed il 1° tempo termina con le due squadre in parità (risultato b.) e quindi hai perso i 4,00 € scommessi.

**1° domanda: di fronte al risultato di parità tra le squadre alla fine del primo tempo, che cosa pensi?**

**2° domanda: ti viene proposto di scommettere di nuovo, pronosticando il risultato del secondo tempo della partita; cosa decidi di fare?**

#### ➤ **SCENARIO DI GIOCO C (inazione): decidi di non partecipare al gioco della scommessa calcistica.**

Pensi di scommettere 4,00 € selezionando uno fra i tre seguenti risultati:

- a. se alla fine del 1° tempo è in vantaggio il Napoli, riscuoti una vincita di 7,80 €;
- b. se alla fine del 1° tempo le squadre pareggiano, ricevi una vincita di 12,00 €;
- c. se alla fine del 1° tempo è in vantaggio la Juventus, riscuoti una vincita di 8,04 €.

Secondo te il primo tempo terminerà con le due squadre in parità e quindi vorresti scommettere sul risultato b., ma alla fine decidi di **non partecipare** al gioco della scommessa calcistica.

Guardi la partita con gli amici e le amiche, ed il 1° tempo finisce proprio con le due squadre in parità; quindi se avessi scommesso avresti vinto 12,00 €.

**1° domanda: di fronte al risultato di parità tra le squadre alla fine del primo tempo, cosa pensi?**

**2° domanda: di fronte al risultato di parità tra le squadre alla fine del 1° tempo, decidi di partecipare al gioco della scommessa calcistica, pronosticando il risultato del 2° tempo della partita?**

I risultati della ricerca hanno fatto osservare quanto segue.

⇒ **Scenario di gioco A (azione): decisione di partecipare al gioco della scommessa calcistica.**

**1° domanda: di fronte al risultato di parità tra le squadre alla fine del primo tempo, che cosa pensi?**

Le risposte fornite dagli studenti alla prima domanda dello **Scenario di gioco A (azione)** hanno evidenziato che è stato vissuto da loro soprattutto come una situazione emotiva negativa che suscita anzitutto *regret* (*rammarico*), rispetto al *disappointment* (*disappunto*), mostrando così di discriminarlo da altre emozioni (la reazione affettiva generale, il disappunto, ecc.).

Il principale contenuto controfattuale di tipo *upward* è quello di aver accettato di giocare e di aver perso i soldi scommessi; si sentono responsabili della decisione che li ha portati a sprecare il danaro scommesso, anziché dell'opzione che non li ha portati a vincere il premio (Grafico n. 29).

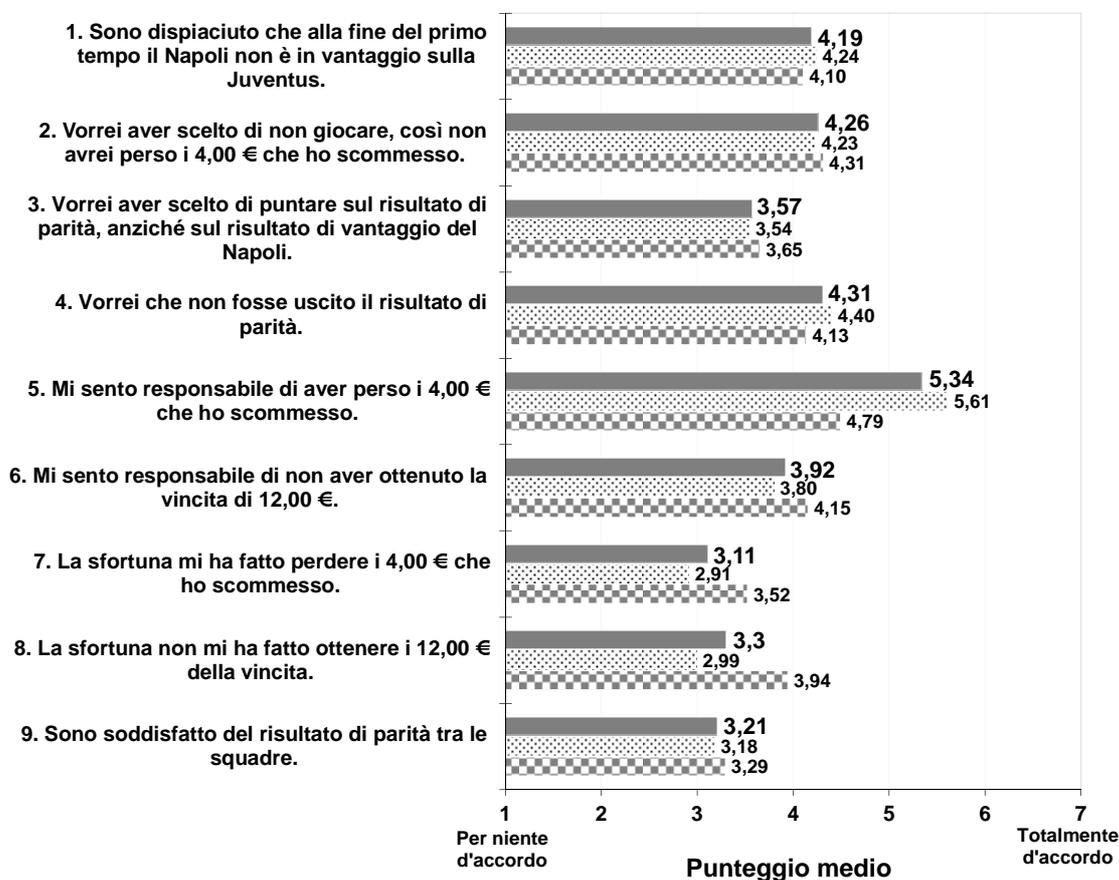
**Grafico n. 29**

**Regret - rammarico: Scenario A. (azione)**

**Prima domanda: di fronte al risultato di parità tra le squadre alla fine del primo tempo, che cosa pensi?**

Studenti (età 14-15 anni)(a.s. 2019-2020)

■ Totale Studenti ♂♀    ▨ Totale Maschi ♂    ▩ Totale Femmine ♀



Questi dati suggerirebbero che per gli alunni (maschi e femmine) il *regret* è l'emozione prevalente che si manifesta in questo scenario ed è la **conseguenza** di una scelta valutata come spiacevole e svantaggiosa, suscitata soprattutto pensando ai *soldi persi al gioco d'azzardo* (Grafico n. 30 e n. 31).

Grafico n. 30

Regret - rammarico: Scenario A. (azione)

Prima domanda: di fronte al risultato di parità tra le squadre alla fine del primo tempo, che cosa pensi?

Studenti (età 14-15 anni)(a.s. 2019-2020)

■ Totale Studenti ♂♀ □ Totale Maschi ♂ ▨ Totale Femmine ♀

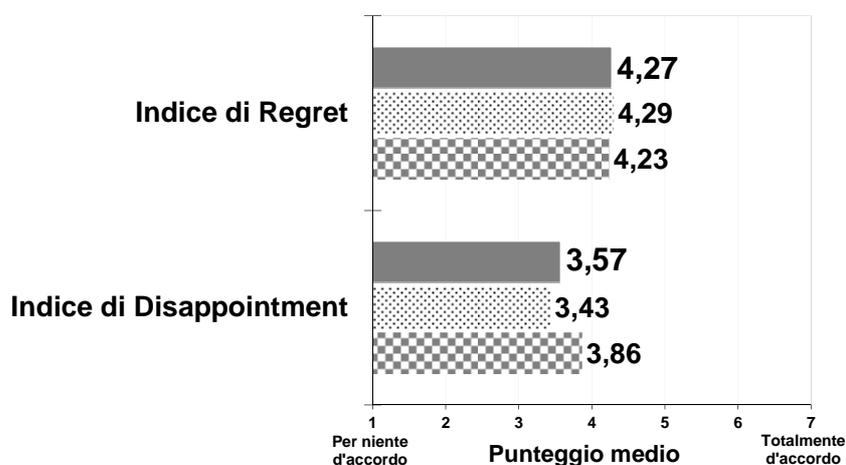


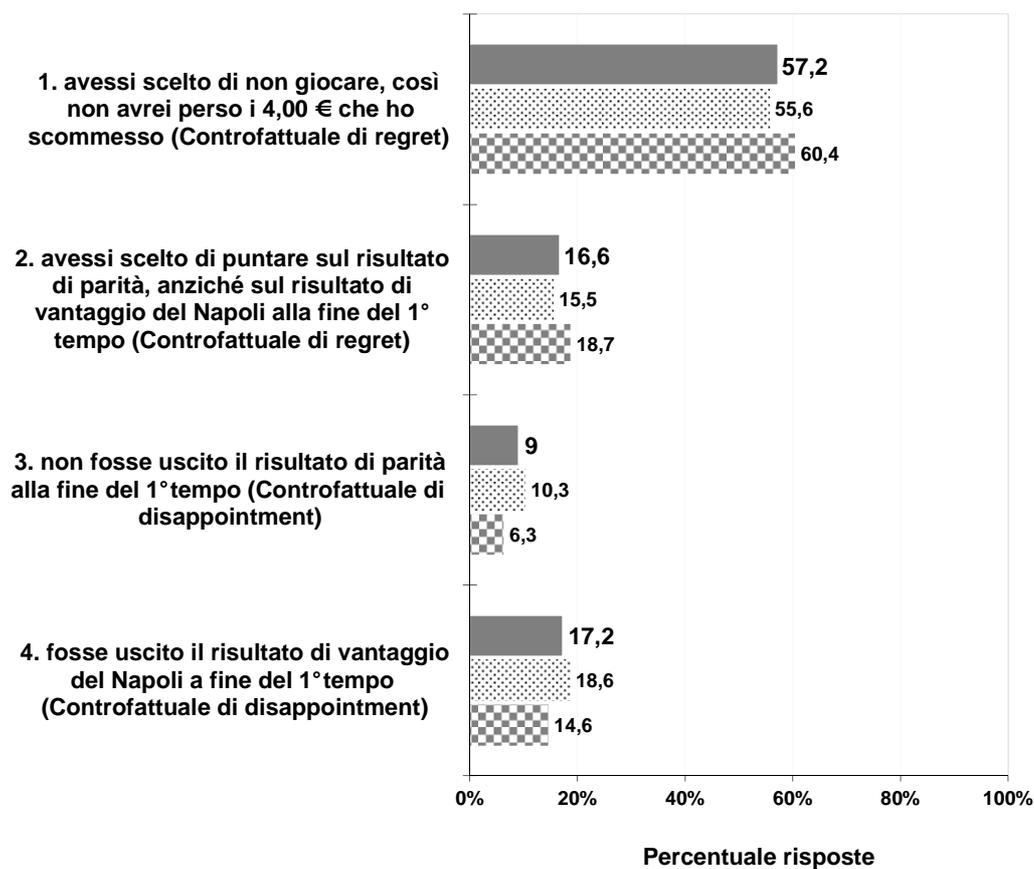
Grafico n. 31

Regret - rammarico: Scenario A. (azione)

Seconda parte della 1° domanda: le cose sarebbero andate meglio se ...:

Studenti (età 14-15 anni)(a.s. 2019-2020)

■ Totale Studenti ♂♀ □ Totale Maschi ♂ ▨ Totale Femmine ♀



## 2° domanda: ti viene proposto di scommettere di nuovo, pronosticando il risultato del secondo tempo della partita; cosa decidi di fare?

Con la seconda domanda dello **Scenario di gioco A** si è indagato se gli alunni, esposti subito dopo ad una ulteriore occasione di scommessa calcistica, siano indotti dall'*avversione al regret attuale* a prendere decisioni differenti, in funzione del rammarico o "per i soldi persi" o "per la mancata vincita del premio" (per es.: non scommettere più per evitare di perdere altro danaro; continuare a giocare per tentare di recuperare i soldi prima scommessi e persi; proseguire a giocare per riprovare a vincere il premio).

I risultati ottenuti indicano che la proporzione di alunni (41,7%) che hanno reagito al regret causato dalla *mancata vincita del premio* e che **decidono di scommettere ancora** è maggiore rispetto alla proporzione di studenti (7,2%) che hanno reagito al regret allo stesso modo, ma determinato invece dalla *perdita dei soldi scommessi* (Grafico n. 32).

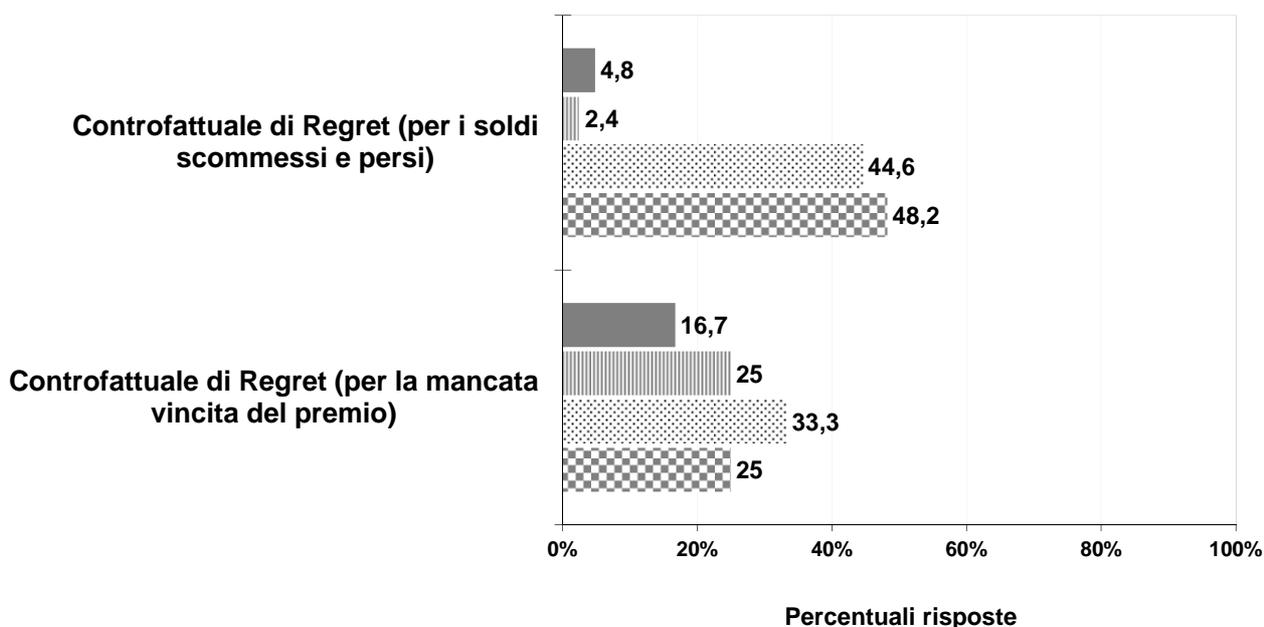
Grafico n. 32

### Regret - rammarico: Scenario A. (azione)

Prima domanda: *le cose sarebbero andate meglio se ...* :

Studenti (età 14-15 anni)(a.s. 2019-2020)

- Continuare a scommettere per tentare di recuperare i soldi persi
- ▨ Continuare a scommettere per tentare di vincere i soldi del premio
- ▤ Smettere di scommettere per non perdere altri soldi
- ▦ Smettere di scommettere perché non interessa



Se esposti quindi ad una nuova possibilità di scommessa calcistica, gli alunni hanno mostrato di affrontare l'*avversione al regret attuale* eseguendo condotte differenti:

- da un lato, una quota maggiore di essi ha deciso di non scommettere ulteriormente;
- dall'altro, una porzione minore di alunni ha scelto invece di giocare ancora.

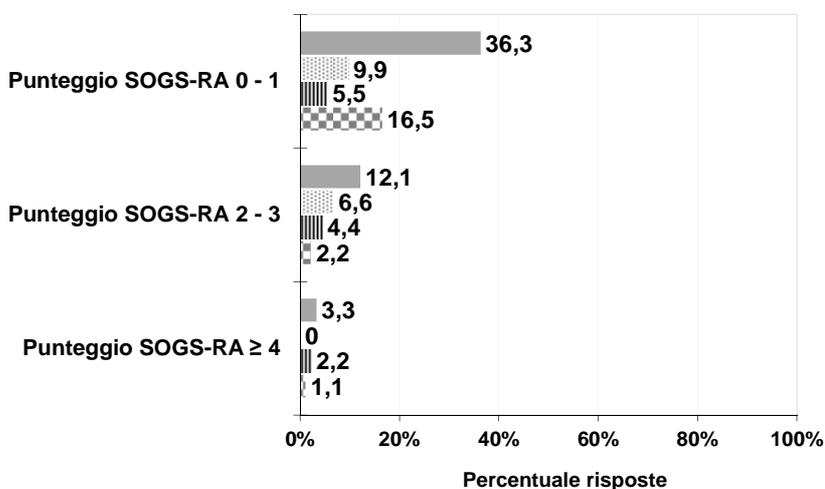
Se, inoltre, si incrociano i risultati della somministrazione simultanea allo stesso campione di alunni del test sulla condotta di gioco d'azzardo (SOGS-RA) e sul regret (Scala RDS) essi indicano che:

- sembrerebbe affiorare una correlazione inversamente proporzionale tra l'emozione di regret e l'intensità della condotta di gioco d'azzardo; tale risultato segnala che il regret si associa ad una riduzione alla propensione al gambling (Grafico n. 34);

**Grafico n. 34**

**Regret - rammarico: Scenario A. (azione)**  
**Seconda parte della 1° domanda: le cose sarebbero andate meglio se ...:**  
 N = 91 Studenti (età 14-15 anni)(a.s. 2019-2020)  
 Incrocio con i punteggi ottenuti dagli stessi studenti al test SOGS-RA

- 1. avessi scelto di non giocare, così non avrei perso i 4,00 € che ho scommesso (controfattuale di regret)
- ▨ 2. avessi scelto di puntare sul risultato di parità, anziché sul risultato di vantaggio del Napoli alla fine del 1° tempo (controfattuale di regret)
- ▤ 3. non fosse uscito il risultato di parità alla fine del 1° tempo (controfattuale di disappointment)
- ▣ 4. fosse uscito il risultato di vantaggio del Napoli a fine del 1° tempo (controfattuale di disappointment)



- all'aumentare del punteggio ottenuto al test sulla condotta di gioco d'azzardo si osserva un aumento della proporzione di studenti che provano simultaneamente **regret** e **sensò di colpa**; questo dato evidenzerebbe una relazione tra intensità di gioco d'azzardo e presenza contemporanea di regret e di senso di colpa (Grafico n. 36).

**Grafico n. 36**

**Regret-rammarico. Scenario A.**

**Seconda parte della 1° domanda:  
 le cose sarebbero andate meglio se ...:**

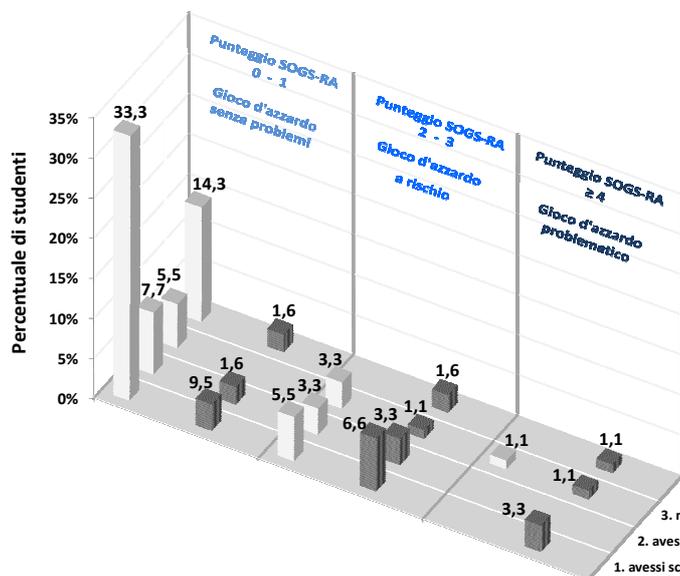
**Rapporto tra risposte alla Scala RDS e risposte al test SOGS-RA:  
 distribuzione risposte No/Sì all'item del test SOGS-RA sul  
 senso di colpa dopo aver giocato d'azzardo.**

N = 91 studenti età 14 - 15 anni (a.s. 2019-2020)

- Studenti con risposta "No" all'item sul Senso di colpa del test SOGS-RA
- ▣ Studenti con risposta "Sì" all'item sul Senso di colpa del test SOGS-RA

**Risposte alla seconda parte della 1° domanda della Scala RDS**

- 4. fosse uscito il risultato di vantaggio del Napoli a fine del 1° tempo
- 3. non fosse uscito il risultato di parità alla fine del 1° tempo
- 2. avessi scelto di puntare sul risultato di parità, anziché sul risultato di vantaggio del Napoli alla fine del 1°...
- 1. avessi scelto di non giocare, così non avrei perso i 4,00 € che ho scommesso



➤ **Scenario di gioco C (inazione): decisione di non partecipare al gioco della scommessa calcistica.**

**1° domanda: di fronte al risultato di parità tra le squadre alla fine del primo tempo, cosa pensi?**

Con lo **Scenario di gioco C (inazione)** agli studenti è stata mostrata una situazione di gambling a cui invece **decidono di non partecipare**.

Con esso viene esplorato se la contemporanea **esposizione** e **non partecipazione** all'evento della scommessa calcistica può suscitare *regret*, e se la conseguente *avversione al rammarico* possa influire sulla successiva decisione di giocare o meno (funzione autoregolante delle emozioni - Wagner, Handke, Dörfel and Walter, 2012).

Dall'elaborazione dei risultati delle risposte date dagli alunni alla 1° domanda è emerso che (Grafico n. 37):

⇒ il 65,9% degli alunni dichiara di rimanere *indifferente* al fatto che era uscito il risultato da loro pronosticato (i maschi sono il 60%; le femmine sono il 77,6%);

⇒ il 34,1% degli studenti invece prova *regret* per non aver partecipato al gioco della scommessa calcistica in cui era uscito il risultato da loro pronosticato, e che gli avrebbe consentito di vincere il premio (i maschi sono il 40%; le femmine sono il 22,4%).

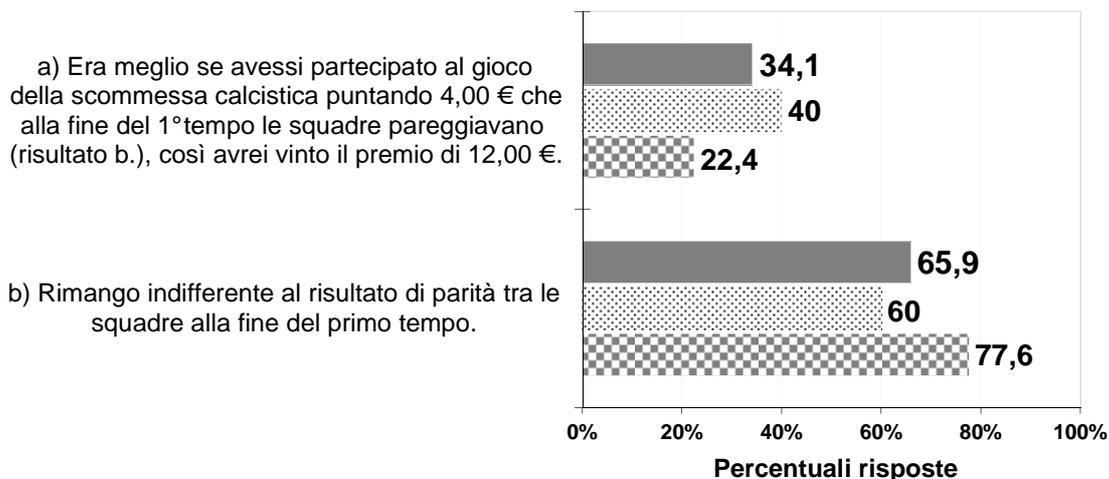
**Grafico n. 37**

**Regret: Scenario C. (inazione)**

**1° domanda: " di fronte al risultato di parità tra le squadre alla fine del primo tempo, cosa pensi?"**

Studenti (età 14-15 anni)(2019-2020)

■ **Totale Studenti** ♂♀    ▨ **Totale Maschi** ♂    ▩ **Totale Femmine** ♀



## 2° domanda: di fronte al risultato di parità tra le squadre alla fine del 1° tempo, decidi di partecipare al gioco della scommessa calcistica, pronosticando il risultato del 2° tempo della partita?

La 2° domanda dello **Scenario di gioco C (inazione)** ha indagato come viene affrontata dagli studenti l'*avversione al regret attuale* derivante dalla loro precedente scelta di non scommettere.

Essa li spinge oppure no a giocare d'azzardo, tentando di indovinare il risultato del 2° tempo della partita di calcio e così vincere il premio?

Se si considerano esclusivamente gli studenti che alla 1° domanda hanno scelto l'opzione a) (caratterizzata dal regret per non aver partecipato alla scommessa), allora è apparso che (Grafico n. 38):

⇒ Il 67,8% degli studenti decide di **non partecipare** comunque alla scommessa calcistica (i maschi sono l'64,7%; le femmine sono l'69,2%);

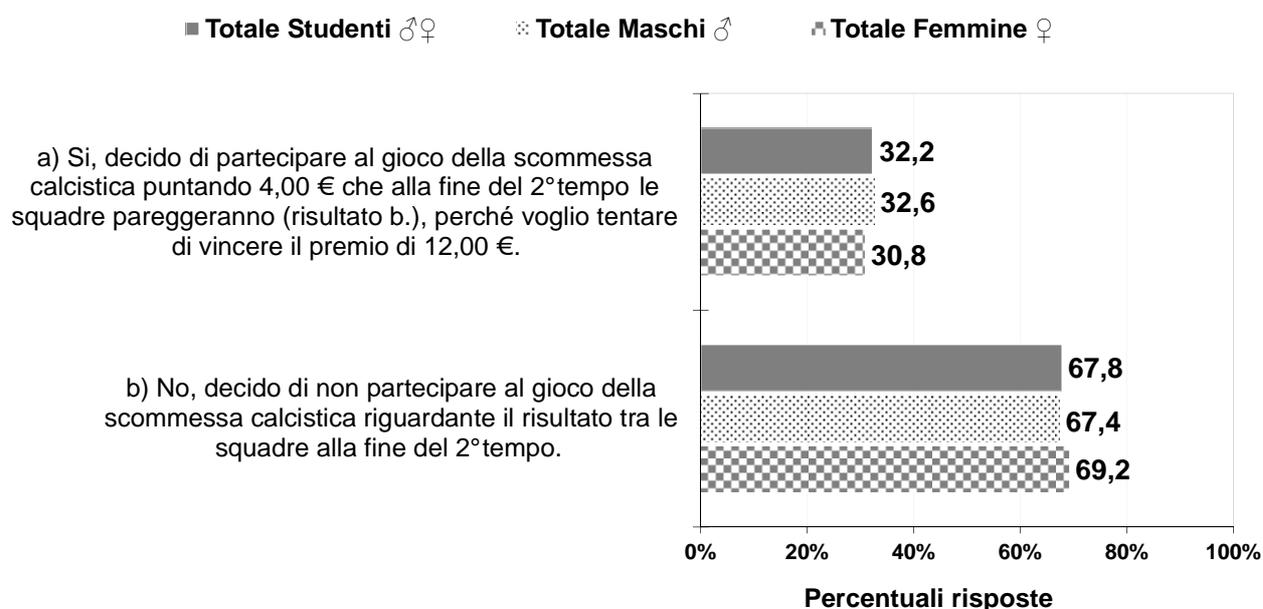
⇒ il 32,2% degli alunni decide invece di **partecipare** alla scommessa calcistica, perché vuole tentare di vincere il premio (i maschi sono il 32,6%; le femmine sono il 30,8%).

Grafico n. 38

### Regret: Scenario C (inazione).

2° domanda: di fronte al risultato di parità tra le squadre alla fine del 1° tempo, decidi di partecipare al gioco della scommessa calcistica, pronosticando il risultato del 2° tempo della partita?

Studenti (14-15 anni)



Anche nello **Scenario di gioco C (inazione)**, il modo in cui gli studenti hanno mostrato di affrontare l'*avversione al regret attuale*, conseguenza della loro antecedente scelta di non scommettere, fa emergere un quadro articolato. Infatti, se esposti ad una nuova occasione di scommessa calcistica, l'*avversione al regret attuale* suscitata dalla precedente mancata potenziale vincita, sembra provocare, come nello Scenario di gioco A, condotte differenti:

- da un lato, la proporzione maggiore di studenti decide di non scommettere ulteriormente;
- dall'altro, una minoranza di essi sceglie invece di giocare per tentare di vincere il premio.

I risultati emersi dalla ricerca con gli studenti innanzitutto appaiono coerenti con quanto delineato nella letteratura sul regret<sup>14</sup>. Esso infatti è determinato dal confronto con scelte alternative migliori che hanno però cause diverse e possono a loro volta indurre condotte differenti, ossia:

<sup>14</sup> Il rammarico conseguente ad *azioni* insorge al momento del fallimento e ha solitamente una breve durata, mentre il rammarico conseguente a *non azioni* od *omissioni* insorge di solito in un secondo momento (ad esempio possono essere necessari diversi anni affinché ci accorgiamo che avremmo fatto meglio a continuare gli studi) e poi tende a persistere (Modello temporale del rammarico)(Gilovich e Medvec, 1994, 1995; Leder e Mannetti, 2007; Marcato e Ferrante, 2011).

- percorsi psicologici tra loro diversi possono causare lo stesso tipo di emozione di regret (principio di equifinalità);
- dallo stesso tipo di emozione di regret dipartono differenti strade tra loro alternative.

Inoltre, in entrambe le situazioni di gioco d'azzardo (Scenario A e Scenario B) l'**avversione al regret attuale**, da un lato motiva la maggioranza degli studenti a smettere di giocare d'azzardo, mentre dall'altro lato spinge una numerosa minoranza a continuare a farlo.

Come è possibile spiegare questo esito opposto?

In letteratura diversi autori hanno sottolineato che il regret andrebbe valutato come un'emozione avente caratteristiche di volta in volta sia funzionali e adattive che disfunzionali e disadattive (Gilovich & Medvec, 1995; Zeelenberg, 1999; Wrosch & Heckhausen, 2002; Roese, 2005; Zeelenberg and Pieters, 2007; Pieters and Zeelenberg, 2007; Motterlini, 2008; Akhtar, 2009; Akhtar, 2017; Shah, 2017; Tuch, 2017).

- Le persone, quando provano rimpianto, rimproverano aspramente sé stesse e per evitarlo mettono in atto condotte di *annullamento* o di *inversione* della decisione presa (Josephs, Larrick, Steele, & Nisbett, 1992; Jones, Frisch, Yurak, & Kim, 1998; Yi and Baumgartner, 2004; Zeelenberg & Pieters, 2007).

Il regret assume caratteristiche negative o disfunzionali quando da emozione "**segnale**" si trasforma in "**sintomo**" così intenso e tenace da diventare una *trappola psicologica* (Motterlini, 2008) in grado di provocare numerosi effetti dannosi: generare dubbi sulla propria abilità nel decision making; scatenare un profluvio di autoaccuse; diminuire la propria autostima; ostacolare l'individuo a prendere in considerazione i fattori che hanno effettivamente contribuito alla sua decisione o azione; attribuire alla propria azione o decisione un'eccessiva importanza; precludere la propria capacità di perdonare se stessi (Akhtar, 2017; Tuch, 2017).

Quando il regret diventa un "sintomo" il soggetto allora si illude di poterlo affrontare in modo **alloplastico**, ossia cercando di cambiare attivamente le condizioni nel mondo esterno che hanno portato all'evento che suscita rammarico.

In tal modo l'individuo si viene a trovare progressivamente nello scenario che caratterizza la cosiddetta *fortuna Kairós*<sup>15</sup> (Mattiacci, 2011), contraddistinto dalla ripetizione angosciosa ed inefficace di azioni volte a tentare inutilmente di afferrare, *per la nuca rasata*, la sfuggente occasione propizia, ossia in questo caso la vincita.

In tale prospettiva allora i risultati dell'indagine suggerirebbero che una parte minoritaria degli studenti che ha provato inizialmente rammarico (sia nello Scenario A che nello Scenario C), reagisce successivamente ad esso ritornando a scommettere di nuovo, evidenziando in tal modo che l'emozione del regret si è palesata in maniera disfunzionale e disadattiva come "sintomo".

- Il regret assume invece caratteristiche positive o funzionali quando come affetto "**segnale**" avverte l'individuo contro decisioni e condotte che possono rivelarsi fonti di rammarico in futuro (Tuch, 2017). Esso è adattivo nella misura in cui intensifica la decisione di anticiparlo al fine di evitarlo successivamente.

Il rimpianto atteso è vantaggioso purché rimanga entro una soglia appropriata, funzionando come un avviso che genera un disagio psicologico limitato ma produttivo, che avverte il soggetto della possibilità che potrebbe essere sul punto di prendere un'altra decisione che gli provocherà ancora rammarico (Tuch, 2017).

Gli esiti dell'indagine indicano che una parte maggioritaria degli studenti che ha provato inizialmente rammarico (sia nello Scenario A che nello Scenario C), reagisce invece successivamente ad esso smettendo di scommettere, palesando così la *funzione autoregolante* adattiva dell'emozione del regret intesa come "**segnale**".

Il regret "**segnale**" quindi ha un ruolo importante nei processi decisionali rischiosi durante l'adolescenza, e la sua anticipazione può essere utilizzata per promuovere condotte di prevenzione (Brewer, DeFrank and Gilkey, 2016)<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> "Kairós", nell'antica Grecia è la personificazione e divinizzazione della "occasione favorevole". Non ve ne sono tracce di esso prima del V secolo A.C., quando Ione di Chio scrive per "il più giovane dei figli di Zeus" un inno, secondo quanto afferma Pausania il Periegeta (V, 14, 9). L'unica testimonianza di un culto di Kairós si riferisce ad un altare ad Olimpia. La statua di Kairós, bronzea, sorgente in Sicione, fu realizzata da Lisippo: rappresentava un efebo con ali ai piedi, ciuffo alla fronte e con capelli rasati sulla nuca (Mattiacci, 2011).

<sup>16</sup> L'intuizione che il rimpianto anticipato motiva il comportamento, risalirebbe ad almeno 2.500 anni fa nelle scritture buddiste che suggeriscono che il rimpianto è un indicatore utile per qualcosa da evitare in futuro (Bodhi, 2012; Brewer, DeFrank e Gilkey, 2016). Richard, van der Pligt e de Vries (1996) hanno evidenziato che l'anticipazione del rammarico può stimolare comportamenti di prevenzione. Nel loro studio le persone che anticipavano il rammarico di praticare sesso non protetto mettevano poi in atto nei mesi successivi maggiori misure di prevenzione rispetto ad un gruppo di controllo. Risultati analoghi sono stati osservati nel campo della prevenzione degli incidenti stradali (Parker, Stradling e Manstead, 1996), della sicurezza informatica (Wright e Ayton, 2005) e nella promozione dell'attività fisica (Abraham e Sheeran, 2004), rafforzando l'opinione che l'avversione per il rammarico influenzi l'attività decisionale (Marcatto e Ferrante, 2011).

## Considerazioni operative.

Il quadro emergente dall'elaborazione delle risposte fornite dagli studenti minorenni degli Istituti di Istruzione Superiore coinvolti nel Progetto *Fair Gambling* supporta la necessità di continuare ad effettuare azioni mirate a specifici settori d'intervento.

1. Gli studenti della fascia di età 14-15 anni anche per l'a.s. 2019-2020 hanno dichiarato di avere stabilmente a loro disposizione somme di denaro, ottenute soprattutto dai propri familiari.  
Tale disponibilità finanziaria consente ad una parte di loro di spendere frequentemente il proprio danaro in attività di **gioco d'azzardo**, oltre che per l'acquisto di prodotti voluttuari (legali come *tabacco*, *alcool*, oppure illegali come le *sostanze stupefacenti*, ecc.), o di beni tecnologici (*telefonini*, *videogiochi*, ecc.) il cui eventuale abuso è anch'esso potenzialmente foriero di diverse forme cliniche di dipendenza.  
Siffatte abitudini di consumo, virtualmente dannose da un punto di vista psicologico, somatico, interpersonale e finanziario, pongono l'esigenza di attuare interventi per sensibilizzare i genitori degli studenti a prestare una maggiore attenzione alla maniera in cui i loro figli adolescenti minorenni gestiscono i propri soldi (Gori, Potente, Pitino, Scalse, Bastiani. & Molinaro, 2014; Defoe, Dubas, Figner e Van Aken, 2015; ISS, 2018).  
Da un punto di vista delle differenze di sesso, va sottolineato che pur avendo sostanzialmente lo stesso livello di conoscenze appropriate sul gioco d'azzardo, viene confermata l'osservazione ricorrente che quest'ultimo "*irretisce*" maggiormente i maschi<sup>17</sup> rispetto alle femmine<sup>18</sup>.
2. Per quanto attiene alla condotta di gioco d'azzardo è risultato che il 52,8% degli studenti di 14-15 anni ha giocato *almeno una volta nella vita* ed il 48,9% lo ha fatto negli *ultimi 12 mesi*. Questi valori sono significativi in quanto il gioco d'azzardo in Italia è vietato ai minori di 18 anni.  
Inoltre, manifestano gambling<sup>19</sup> "*a rischio*" il 22,9% degli alunni, mentre quelli con una condotta di gambling "*problematico*" sono il 6,1%.  
Tali esiti rendono necessari realizzare azioni di prevenzione universale e selettiva concernenti il gioco d'azzardo<sup>20</sup> e suggeriscono l'importanza di favorire negli studenti l'apprendimento di conoscenze inerenti specifici temi:
  - gli alunni hanno mostrato di possedere un livello appropriato e tra loro fondamentalmente uniforme di notizie corrette riguardanti il gioco d'azzardo.  
Tuttavia, in una prospettiva di prevenzione primaria e selettiva, appare opportuno proseguire a monitorare nel tempo il livello di conoscenza del fenomeno del gambling posseduto dalle successive generazioni di studenti, con lo scopo di integrare il loro deficit di informazioni;
  - in sintonia con il punto precedente, gli studenti hanno rivelato di percepire in modo sufficientemente realistico quali siano i giochi d'azzardo più pericolosi, i quali corrispondono in gran parte alla tipologia di giochi per i quali mostrano dipendenza i pazienti affetti da DGA seguiti presso il Servizio per la prevenzione, diagnosi e cura del Disturbo da Gioco d'Azzardo dell'U.O.C. Ser. D. N. 1 – U.F.D. Cava de' Tirreni del Dipartimento delle Dipendenze Patologiche dell'A.S.L. Salerno;
  - continuare a rafforzare negli alunni la capacità soggettiva di riconoscimento dei segni patognomonicamente riguardanti il proprio e altrui vissuto e condotta che permetta di identificare precocemente il progressivo viraggio del loro modo di giocare d'azzardo da "*ricreativo*" a "*problematico/patologico*";
  - indicare agli studenti che la dipendenza dal gioco d'azzardo è non solo la conseguenza sovradeterminata di diverse componenti tra loro convergenti (causalità multifattoriale), ma che vi possono essere diversi *percorsi* che conducono egualmente alla Gambling Disorder (principio di equifinalità), come:
    - ⇒ *fattori ambientali*: facilità di accesso ai vari tipi di gioco d'azzardo; disponibilità di luoghi per il gambling; associazione tra industria del gioco d'azzardo e del turismo; attività di gambling illegali, ecc.;
    - ⇒ *gratificazioni contingenti*: impreviste vincite rilevanti, ricerca di eccitazione, fuga dai problemi, sollievo da stati di noia, angoscia, umore depresso ecc.;

<sup>17</sup> Questi dati sono convergenti con le stime di prevalenza nazionali le quali mostrano che sono i maschi, più che le ragazze, ad essere maggiormente attratti dal gambling (*Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® ed ESPAD® Italia*)(Cerrai, Resce e Molinaro, 2017).

<sup>18</sup> Tale tendenza concorda con la constatazione epidemiologica e clinica che gli uomini adulti manifestano più frequentemente problemi legati al gioco d'azzardo rispetto alle donne (Whelan, Steenbergh, Meyers, (2007). È stato infatti calcolato che circa due terzi dei soggetti affetti da DGA è costituito da uomini (Lavanco, Varveri, 2006). Un dato convergente con quanto sopra delineato è la constatazione per cui la percentuale di pazienti maschi iscritti al Servizio per la prevenzione, diagnosi e cura del Disturbo da Gioco d'Azzardo dell'U.O. C. dell'U.O.C. Ser. D. N. 1 – U.F.D. Cava de' Tirreni del Dipartimento delle Dipendenze Patologiche dell'A.S.L. Salerno è nettamente superiore rispetto alle pazienti donne: al 31-12-2019 gli uomini iscritti al Servizio per il DGA erano l'88,7% del totale.

<sup>19</sup> Cerrai S., Resce G. e Molinaro S. (a cura di)(2017), *Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® ed ESPAD® Italia*, Cnr Edizioni, Roma.

<sup>20</sup> Vedi le "*Linee d'azione per il contrasto del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave – Ministero della Salute, 2017*".

- ⇒ *fattori familiari*: storia di genitori e/o parenti con problemi clinici o subclinici di gioco d'azzardo (processi psicologici di identificazione);
- ⇒ *fattori interpersonali e di gruppo*: rapporti di amicizia tra coetanei;
- ⇒ *fattori psicologici individuali*:
  - distorsioni cognitive (fallacia del giocatore, illusione di controllo, effetto Dunning-Kruger<sup>21</sup>, quasi vincita, superstizione, ecc.);
  - meccanismi psicologici inconsci di difesa (negazione, razionalizzazione, onnipotenza, annullamento retroattivo, ecc.);
  - tratti di personalità (impulsività, ricerca di sensazioni, propensione al rischio, alessitimia);
  - Stile e/o Disturbo di personalità (narcisistico, psicopatico-antisociale, borderline, ecc.);

3. sottolineare l'importanza di emozioni controfattuali come il **senso di colpa** ed il **regret**.

In particolare appare opportuno evidenziare il carattere di "Giano bifronte" dell'emozione del regret:

- essa è disadattiva e si trasforma in **sintomo** quando, nel tentativo di annullare in modo alloplastico gli esiti svantaggiosi della scelta antecedente, spinge gli studenti a reiterare la condotta dannosa di gioco d'azzardo;
- è invece adattiva quando svolge la funzione di **segnale** che mette in guardia gli adolescenti contro decisioni che possono provocare in futuro rammarico.

Il regret *segnale* quindi ha non solo un ruolo importante nei processi decisionali rischiosi durante l'adolescenza, ma può anche essere utilizzata per promuovere condotte di prevenzione.

In conclusione, l'intervento rivolto agli studenti ha lo scopo di promuovere l'acquisizione di un peculiare background di conoscenze che favorisca da parte loro lo sviluppo di un quadro articolato e realistico del multiforme e sempre potenzialmente pericoloso fenomeno del gioco d'azzardo, in cui chi gestisce tale attività (il banco pubblico o privato) si comporta, tra l'altro, alla stregua di un predatore mimetizzato.

In tal modo i ragazzi otterranno una visione globale del gambling, in cui risulti evidente che oltre ad essere considerato e praticato come un'attività ricreativa individuale e/o grupppale regolamentata per maggiorenni, può altresì trasformarsi in una pericolosa trappola psicologica in grado di destabilizzare gravemente ed a lungo termine i loro futuri progetti di vita lavorativi e relazionali.

---

<sup>21</sup> L'effetto Dunning-Kruger prende il nome dagli psicologici Justin Kruger e David Dunning, i quali nel 1999 hanno pubblicato uno studio in cui approfondivano il fenomeno psicologico che portava individui inesperti in un dato ambito sociale o intellettuale a credere di essere particolarmente competenti o dotati in quel campo. Inoltre, gli autori hanno studiato «*in che modo la difficoltà nel riconoscere la propria incompetenza*» li portasse a fare delle auto-valutazioni molto superiori alle loro reali conoscenze o abilità.

## Bibliografia

- Agnesa M. (2013), *La "retorica del passato"*, Edizioni Unicopli, Milano.
- Akhtar S. and Siassi S. (Edited by)(2017), *Regret*, Karnac Books Ltd
- Akhtar S. (2009), *Comprehensive Dictionary of Psychoanalysis*, London: Karnac
- American Psychiatric Association (2013), *Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM-5)*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2014.
- Barnes G.M., Welte J.W., Hoffman J.H. e Dintcheff B.A. (2005), *Shared predictors of youthful gambling, substance abuse, and delinquency*, in *Psychology of Addictive Behaviors*, 19 (2): 165-174.
- Bodhi, B. (2012), *The Numerical Discourses of the Buddha: A Complete Translation of the Anguttara Nikaya*. Vol. 56. Boston, MA: Wisdom Publications Inc.
- Boyer, T. (2006). *The development of risk-taking: A multi-perspective review*. *Developmental Review*, 26, 291–345.
- Brewer N.T., DeFrank J.T. and Gilkey M.B. (2016), *Anticipated Regret and Health Behavior: A Meta-Analysis*, in *Health Psychol.*; 35(11): 1264–1275.
- Byrne R.M.J. (2005), *The rational imagination: How people create alternatives to reality*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Cadish, B. (2001), *Damn!: Reflections on life's biggest regrets*. Kansas City: Andrew McMeel Publishing.
- Cailliois R. (1958), *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano 1981.
- Capitanucci D., Carlevaro T. (2004), *Guida ragionata agli strumenti diagnostici e terapeutici nel Disturbo di gioco d'azzardo patologico*, "Hans Dubois" Editore, Bellinzona, Svizzera.
- Cerrai S., Resce G. e Molinaro S. (a cura di)(2017), *Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® ed ESPAD®Italia*, Cnr Edizioni, Roma.
- Chang L.J., Dufwenberg M. and Sanfey A.G. (2011), *Triangulating the neural, psychological and economic bases of guilt aversion*, in *Neuron* 70, 560–572.
- Clotfelter C. & Cook P. (1991). *Lotteries in the real world*. in *Journal of Risk and Uncertainty*, 4, 227–232.
- Colasante E., Gori M., Bastiani L., Scalese M., Siciliano V. e Molinaro S. (2014), *Italian Adolescent Gambling Behaviour: Psychometric Evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) Among a Sample of Italian Students*, in *Journal of Gambling Studies*, 30 (4): 789-801.
- Coricelli G., Critchley H.D., Joffily M., O'Doherty J.P., Sirigu A. and Dolan R.J. (2005), *Regret and its avoidance: a neuroimaging study of choice behavior*. *Nat. Neurosci.* 8, 1255–1262.
- Coricelli, G., & Schwarzbach, J. (2008). *Cervello e decisioni*. In Bonini N., Del Missier, F., & Rumiati R. (Eds.). *Psicologia del giudizio e della decisione*, Bologna, Il Mulino, 171-183.
- Croce M., Zerbetto R. a cura di (2001), *Il gioco & l'azzardo*, FrancoAngeli, Milano.
- Defoe I.N., Dubas J.S., Figner B. & Van Aken M.A.G. (2015). *A meta-analysis on age differences in risky decision making: Adolescents versus children and adults*, in *Psychological Bulletin*, 141.
- Derevensky J.L., Gupta R. e Winters K. (2003), *Prevalence rates of youth gambling problems: Are the current rates inflated?*, in *Journal of Gambling Studies*, 19: 405-425.
- Derevensky J.L., Shek D.T. L., Merrick J., (Eds.)(2011), *Youth Gambling: The Hidden Addiction*, De Gruyter, Berlin.
- Donner S.L. (2017), *The capacity for regret in children and adolescents*, in Akhtar S. and Siassi S. (Edited by)(2017), *Regret*, Karnac Books Ltd
- Ellingsen T., Johannesson M., Tjøtta S. and Torsvik G. (2010), *Testing guilt aversion in Games Econ. Behav.* 47, 268–298.
- Ercolani Anna Paola e Areni Alessandra (1983), *Statistica per la ricerca in psicologia*, il Mulino, Bologna.
- Feeney A., Travers E., O'Connor E., Beck S.R. and McCormack T. (2017), *Knowing when to hold 'em: regret and the relation between missed opportunities and risk taking in children, adolescents and adults*, in *Cognition and Emotion*, Vol. 32, n. 3, 608–615, 2018.
- Gilovich, T. & Medvec, V.H. (1994). *The temporal pattern to the experience of regret*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 67, 357-365.
- Gilovich T. & Medvec V.H. (1995). *The experience of regret: What, when, and why*, in *Psychological Review*, 102, 379–395.
- Goodman R. (1995), *The luck business: the devastating consequences and broken promises of America gambling explosion*, Free Press, New York.
- Gori M., Potente R., Pitino A., Scalese M., Bastiani L. & Molinaro S. (2014), *Relationship between gambling Severity and attitudes in adolescents: findings from a population-based Study*, in *Journal of Gambling Studies*, Jul 26.
- Grant J.E., Potenza M.N. (2004), *Il gioco d'azzardo patologico*, Springer-Verlag, Milano, 2010.
- Hartley, C. A., & Somerville, L. H. (2015). *The neuroscience of adolescent decision-making*. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 5, 108–115.
- Humberstone I.L. (1980). *You'll regret it*, in *Analysis*, 40, 175–176.
- Huizinga J. (1938), *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 1982.
- Jones. S. K., Frisch D., Yurak T.J. & Kim E. (1998). *Choices and opportunities: Another effect of framing on decisions*. *Journal of Behavioral Decision Making*, 11, 211–226.
- Josephs, R. A., Larrick, R. P., Steele, C. M., & Nisbett, R. E. (1992). *Protecting the self from the negative consequences of risky decisions*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 62, 26–37.
- Kierkegaard S. (1843), *Aut-Aut*, Edizioni Mondadori, Milano, 2015.
- Kruger J., Dunning D. (1999), *Unskilled and Unaware of It: How Difficulties in Recognizing One's Own Incompetence*

- Lead to Inflated Self-Assessments, in *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 77, n. 6, pp. 1121-1134
- La Barbera D. (2005), *Le dipendenze tecnologiche*, in Caretti V., La Barbera D. (a cura di), *Le dipendenze patologiche*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Ladouceur R., Sylvain C., Boutin C., Doucet C. (2000), *Il gioco d'azzardo eccessivo*, Centro Scientifico Editore, Torino, 2003.
- Landman J. (1993), *Regret: The Persistence of the Possible*, Oxford University Press, New York.
- Lavanco G., Varveri L. (2006), *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa*, Carocci, Roma.
- Leder S. e Mannetti L. (2007), *Decisioni e rammarico*, Carocci, Roma.
- Lesieur H.R., Blume S.B. (1987), *The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers*, in *American Journal of Psychiatry*, 144 (9), 1184-1188.
- Lesieur H.R. & Blume S.B. (1993), *Revising the South Oaks Gambling Screen*, in *Journal of Gambling Studies*, 9, 213-223.
- Locke G.W., Shilkret R., Everett J.E. and Petry N.M. (2014), *Interpersonal guilt in college student pathological gamblers*, in *Am J Drug Alcohol Abuse*. January; 39(1).
- Luccio R. (2005), *Ricerca e analisi dei dati in psicologia*, il Mulino, Bologna.
- Marcatto F. and Ferrante D. (2008), *The Regret and Disappointment Scale: An instrument for assessing regret and disappointment in decision making*, in *Judgment and Decision Making*, 3(1), pp. 87–99.
- Marcatto F. e Ferrante D. (2011), *Il rammarico nei processi decisionali*, in *Giornale Italiano di Psicologia / a. XXXVIII*, n. 4, 901-925.
- Marcatto et al. (2015), *Once bitten, twice shy: experienced regret and non-adaptive choice switching*. PeerJ3: e1035; DOI 10.7717/peerj.1035.
- Mazzocco, K. (2008). *Emozioni e decisione*. In Bonini N., Del Missier, F., & Rumiati R. (Eds.). *Psicologia del giudizio e della decisione*, Bologna, Il Mulino, 151-170.
- McCown W., Chamberlain L. (2000), *Best Possible Odds, Contemporary Treatment strategies for gambling Disorders*, John Wiley & Sons, New York.
- Ministero della Salute, *Linee d'azione per il contrasto del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave*, 2017.
- Motterlini M. (2008), *Trappole mentali*, Rizzoli, Milano.
- National Research Council (1999), *Pathological Gambling: A critical review*, Washington, DC, National Academy Press.
- Organizzazione Mondiale della Sanità. *ICD-10 (1992)*, Kemali D., Maj M., Catalano F., Giordano G. e Saccà C. (a cura di), *ICD-10 Classificazione delle sindromi e dei disturbi psichici e comportamentali*, Masson, Milano, 1994.
- Organizzazione Mondiale della Sanità. *Classificazione Internazionale delle Malattie ICD-11 (2018)*, *Gambling Disorder (GD)*.
- Poulin C. (2002), *An assessment of the validity and reliability of the SOGS-RA*, in *Journal of Gambling Studies*, 18 (1): 67-93.
- Picone F. (a cura di) (2010), *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci, Roma.
- Roese, N. J., & Summerville, A. (2005). *What we regret most ... and why*, in *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31, 1273–1285.
- Sabini J. & Silver M. (2005), *Why emotion names and experiences don't neatly pair*. *Psychological Inquiry*, 16, 1–10.
- Saffrey, C., & Roese, N. J. (2006). *Praise for regret: Positive evaluative metaperceptions of negative affective experience*. Unpublished Manuscript.
- Saffrey C., Summerville A. and Roese N.J. (2008), *Praise for regret: People value regret above other negative emotions*, in *Motiv Emot*. 2008 March ; 32(1): 46–54.
- Shaffer H.J. e Hall M.N. (1996), *Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: A qualitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature*, in *Journal of Gambling Studies*, 12 (2): 193-214.
- Shaffer H.J., Hall M.N., Vander Bilt J. (1997), *Estimating the Prevalence of Disordered Gambling Behavior in the United States and Canada: A Meta-Analysis*, Boston, MA, Harvard Medical School Division on Addictions.
- Shaffer H.J., Hall M.N. e Vander Bilt J. (1999), *Estimating the prevalence of disordered gambling behaviour in the United States and Canada: A research synthesis*, in *American Journal of Public Health*, 89: 1369-1376.
- Shimanoff, S. B. (1984). *Commonly named emotions in everyday conversations*. *Perceptual and Motor Skills*, 58, 514.
- Steinberg L. (2007). *Risk-taking in adolescence: New perspectives from brain and behavioral science*. *Current Directions in Psychological Science*, 16, 55–59.
- Stinchfield R. (2000), *Gambling and correlates of gambling among Minnesota public school students*, in *Journal of Gambling Studies*, 16 (2-3): 153-173.
- Studio European School Survey on Alcohol and other Drugs, (E.S.P.A.D.) ©Italia 2014, Sabrina Molinaro Principal Investigator ESPAD Responsabile del Reparto di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari, Istituto di Fisiologia Clinica - Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa.
- Truono G. (2019), *Disturbo da Gioco d'Azzardo e prevenzione: un'esperienza con gli studenti delle scuole superiori*, in *Dal Fare al Dire*, 2: 49-58.
- Truono G. e Marcatto F. (2020), *Gioco d'azzardo e ruolo del regret - rammarico nel decision making*, in *Dal Fare al Dire*, 1: 35-49.
- Young, K.S. (1998) *Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York, NY: John Wiley & Sons.

- Wagner U., Handke L., Dörfel D. and Walter H. (2012). *An Experimental Decision-Making Paradigm to Distinguish Guilt and Regret and Their Self-Regulating Function via Loss Averse Choice Behavior*. *Frontiers in Psychology*, Vol. 3, Artic. 431, 1-12.
- Walker M.B. e Dickerson M.G. (1996), *The prevalence of problem and pathological gambling: A critical review*, in *Journal of Gambling Studies*, 12, 233-249.
- Whelan J.P., Steenbergh T.A., Meyers A.W. (2007), *Gambling*, Giunti O.S., Firenze, 2010.
- Winters, K.C., Stinchfield, R.D, & Fulkerson, J. (1993), *Toward the development of an adolescent problem severity Scale*, in *Journal of Gambling Studies*, 9, 63-84.
- Yi S. and Baumgartner H. (2004), *Coping With Negative Emotions in Purchase-Related Situations*, in *Journal of Consumer Psychology*, 14(3), 303-317.
- Zeelenberg, M. (1999). *The use of crying over spilled milk: a note on the rationality and functionality of regret* , in *Philosophical Psychology*, Vol. 12, No. 3, pag. 331-336
- Zeelenberg M., Beattie J. ,van der Pligt J.,and DeVries N.K.(1996), *Consequences of regret aversion: effects of expected feedback on risky decision making*. *Organ.Behav.Hum.Decis. Process* 65, 148–158.
- Zeelenberg M. & Pieters R. (2004). *Consequences of regret aversion: The case of the Dutch postcode lottery*, in *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 93, 155–168.
- Zeelenberg M., van Dijk, in Mandel D., Hilton D. Catelani P., Eds, (2004), *The psychology of Counterfactual Thinking*, Routledge, London Camille N. *et al.* (2004), *The involvement of the orbitofrontal cortex in the experience of regret*, in *Science*, vol. 304, pp. 1167-1170.
- Zeelenberg M. and Pieters R. (2007), *A Theory of Regret Regulation 1.0*, in *Journal of Consumer Psychology*, 17(1), 3–18.
- Zeelenberg, M. ,and Breugelmans, S.M. (2008). *The role of interpersonal harm in distinguishing regret from guilt*, in *Emotion* 8, 589–596.